

DibujArte

Book

17



VANGUARDIA
EDITORES

No. 17

US \$5.⁵⁰

\$49.90

www.vanguardiaeeditores.com

EDS

Tomo

ESPECIAL PELEAS

andresandy1994

DIBUJARTE BOOK No. 17 es publicada por **EDITOPOSTER S.A.**

Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera, México, D. F. 06400. Tel./Fax.
13-23-0-100.

Preprensa EP/Zaragoza Tel.13-23-0-100.

Impresa en EDITORIAL ESFUERZO, Esfuerzo no. 16-A Naucalpan de Juárez.
Edo. de México.

Reserva de Título I.N.D.A. 04-2000-101009100400-102. Cert. de Licitud de
Título SEGOB Exp. 1/432"00""01"/15273 No.11742 Cert. de Licitud de
Contenido SEGOB Exp. 1/432"00""01"/15273 No.8440 Dist. D.F.: Unión de
Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero
No.50 México, D.F. por medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio
Rendón 87 México, D.F.

Dist. Foránea: CODIPLYRSA S.A. de C.V. Serapio Rendón 87 México D.F.

En locales cerrados Publicaciones CITEM S.A. de C.V. Av. del Cristo #101
Col. Xocoyahualco, Tlanepanfla Edo. de Méx. C.P.054080.

Impresa en México Copyright © 2002 Fecha de publicación: AGOSTO 2008.

Dibujarte ® es marca registrada ante el Instituto Mexicano de Propiedad
Industrial No. de registro 937964.

Publicación Mensual.



CONTENIDO

EL PIE PROPORCIONADO

17

EL MOVIMIENTO EN LA PELEA

22

APLICANDO EL CONOCIMIENTO ADQUIRIDO

27

DIBUJANDO UN ESCORZO BÁSICO

44

SECUENCIAS DE PELEA

60

LA FIGURA INTERACTIVA

78

ALGUNAS POSICIONES DE PELEA

87





El dibujo de peleadores es un paso más allá en el estudio del dibujo anatómico, el cual es la base de la construcción gráfica de personajes. Cuando hablamos de peleas es tanto más necesario dominar sus bases y particularidades. Esto es fácil de entender, ya que la pelea implica movimientos extremos, poses no comunes, ángulos del cuerpo que no estamos acostumbrados a dibujar; en fin, los peleadores hacen gala de posturas y lances atrevidos. El dibujante que logra representar sin problemas cualquier tipo de golpe o patada, habrá alcanzado un buen dominio del dibujo anatómico; esto sin mencionar el escorzo, el cual se hace presente en las peleas con mucha mayor frecuencia que en cualquier otro tipo de dibujo.

Además del estudio del dibujo anatómico, el de peleas incluye secuencias, movimientos, algunas poses, etcétera.

Existen algunos manuales que hacen un muestrario muy extenso de patadas, golpes y agarres, obtenidos normalmente de fotos. En ocasiones carecen de un punto de vista del dibujo, pero pueden ser muy útiles para documentarse en cuanto a ese tipo de posiciones.

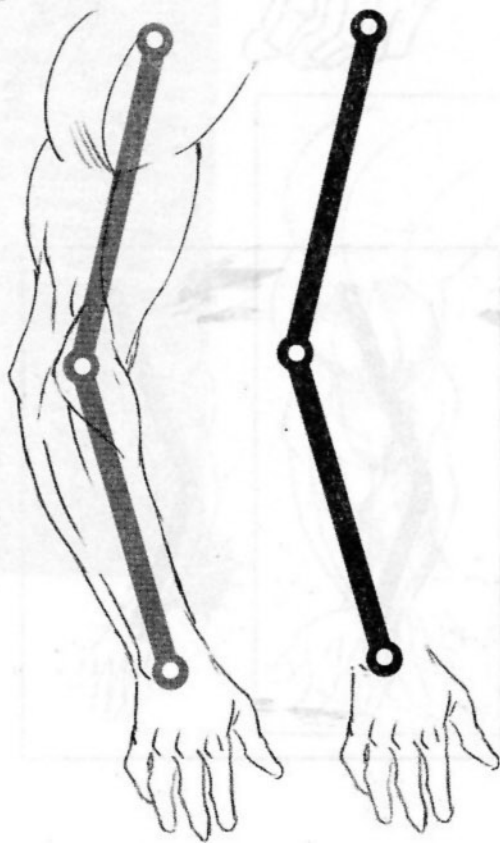
Es necesario recalcar, como siempre lo hacemos, que lo más importante es la práctica. La práctica es el 90% de lo que se necesita para dibujar bien. En *DibujArte Book* intentamos trazar una línea para que tu práctica sea lo más eficiente posible.

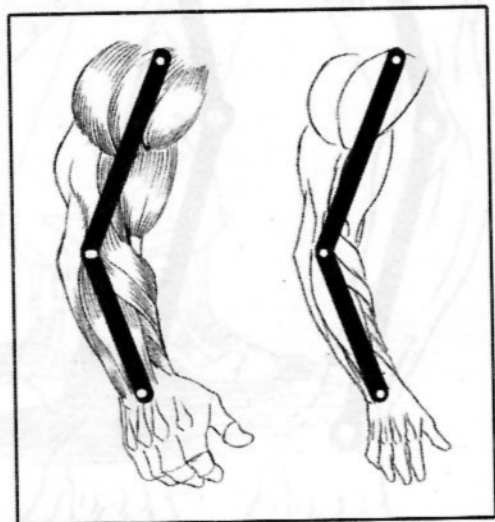
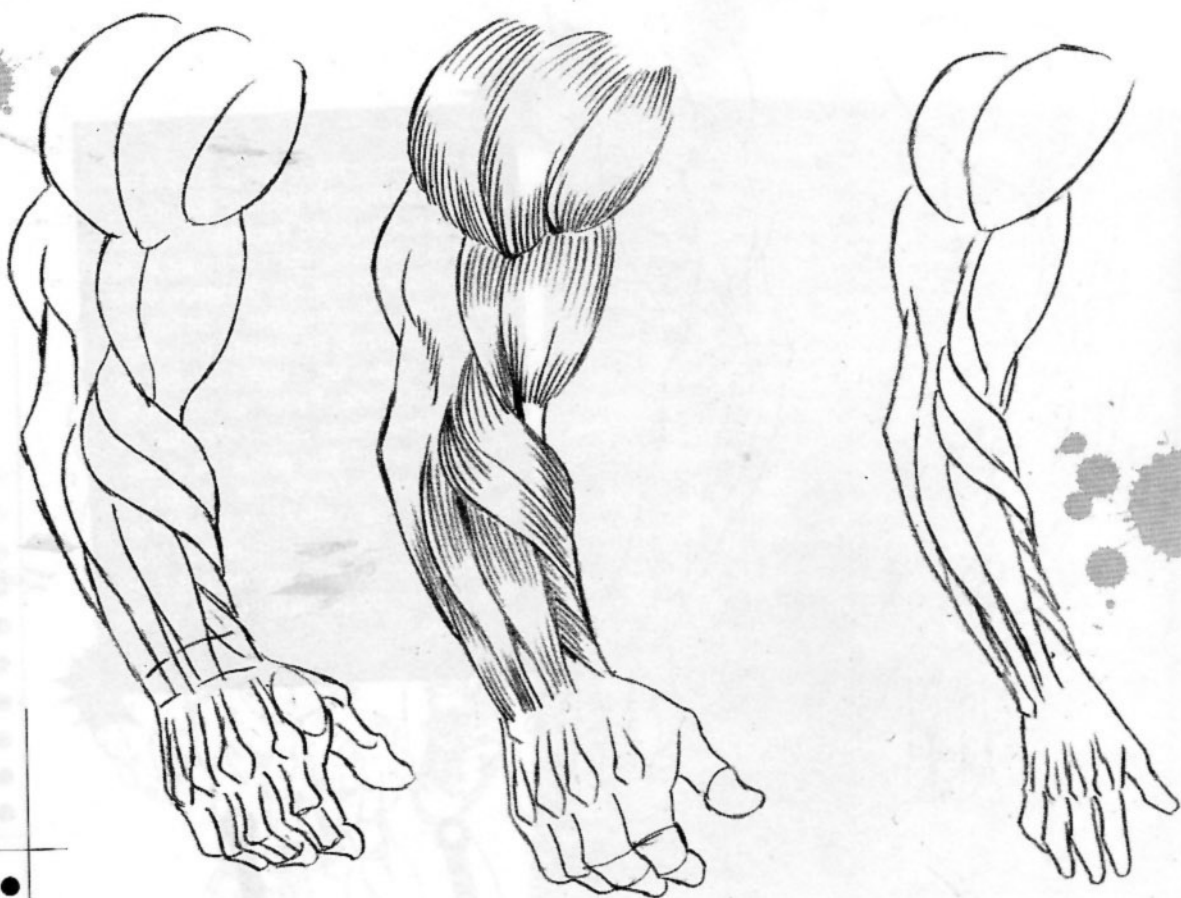
Sin más... ¡Comencemos a dibujar!





Es muy importante dar principio por lo más básico. Es posible que lo que más se dibuje en cuanto a peleas, sean los brazos. Por medio de ellos el hombre ataca, se defiende y se equilibra. Observa que a pesar de que los brazos, en cuanto a su formación muscular, tienen un dibujo muy elaborado. Podemos basarnos en simples líneas para entender su forma general. Los pequeños círculos son los puntos de movimiento a partir de los cuales los miembros del cuerpo giran, permitiendo que hagamos un sinnúmero de posiciones, ya sea de pelea o de cualquier otro tipo.





Ahora dibujamos el mismo brazo, con la misma proporción, pero con más volumen muscular. En el recuadro abajo puedes darte cuenta de que ambos brazos tienen la misma proporción. El de la derecha, sin embargo, es un brazo realista. El de la izquierda es uno fantástico; en realidad es difícil que alguien tenga un brazo tan voluminoso. La desproporción no es simplemente hacer todo más grueso. Puede hacerse más gruesa sólo una parte, o bien, hacerse más delgada otra para hacerla más estética. Pero hasta aquí sólo hemos trabajado sobre proporciones regulares.



También se pueden exagerar las proporciones. Hay muchos dibujantes que juegan en este aspecto. Hay muchos que alargan la parte del cubito y el radio. Si se alarga también la espinilla, puede resultar muy agradable visualmente. También hay quienes agrandan la mano, o solamente el músculo del hombro, o hacen el brazo muy huesudo, etcétera.

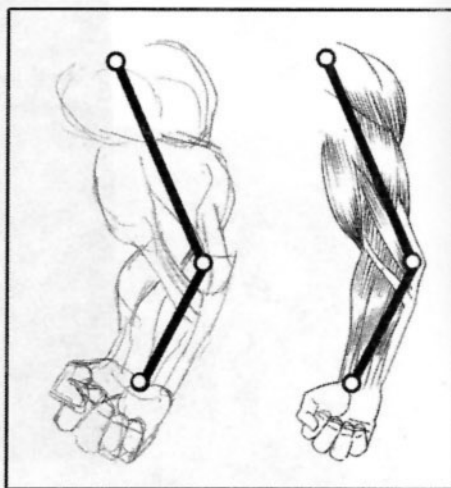
También se puede jugar con la línea. Por ejemplo, hacer líneas muy cuadradas o, por el contrario, demasiado redondas. Lo normal es hacer líneas curvas y cuadradas en el mismo dibujo.





Éste es un ángulo que se estudia muy poco. Como se dijo al principio, el estudio de las peleas es un excelente pretexto para estudiar estos tipos de ángulos, que generalmente no se revisan.

Observa el brazo estilizado. Se trata de las mismas proporciones, pero con el brazo mucho más voluminoso. Aprende estos músculos, en las peleas se usan todo el tiempo.

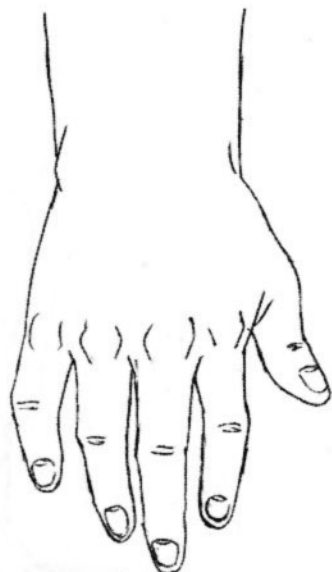
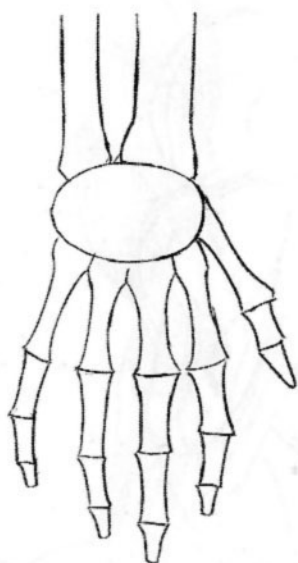
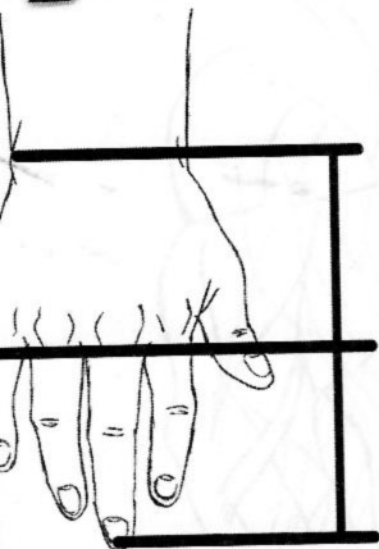




Muchos estilos de peleadores se caracterizan por su enorme musculatura. Es lógico si piensas que se lo pasan ejercitando su cuerpo para tener fuerza y ser mejores peleadores.

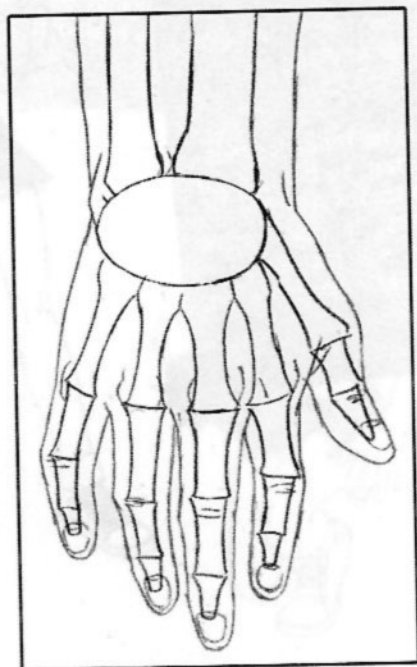
Es notable que no todos los músculos que existen, se dibujan. La piel oculta los trazos de los músculos completos; lo que vemos en los dibujos son las sombras provocadas por el volumen de los músculos.

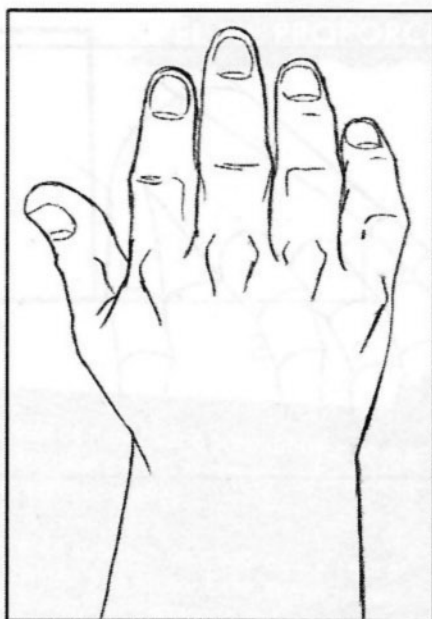
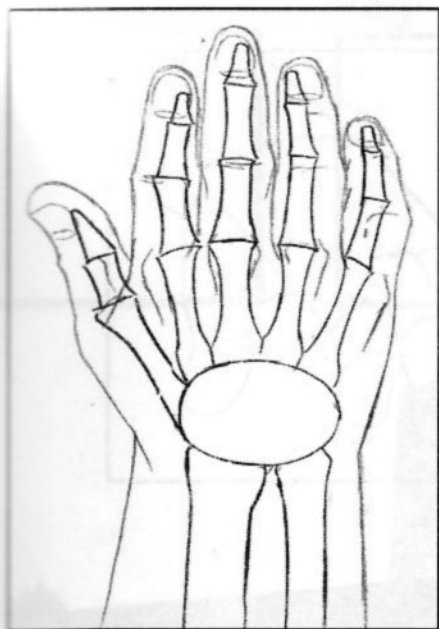




Sucede igualmente con las manos. Observa una mano normal. Como sabemos, mide lo mismo la parte de la palma que el largo de los dedos. Así, sin modificar este principio, dibujamos una mano más gruesa. También la disposición de los huesos es exactamente la misma.

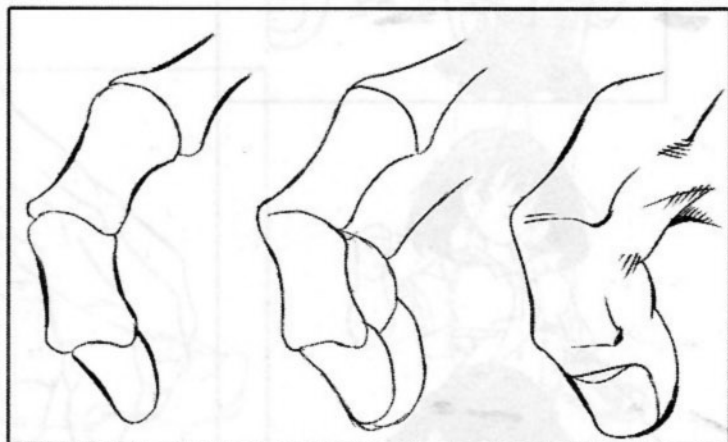
Cuando una persona es muy musculosa, u obesa, lo que cambia no son los huesos. Solamente varía un poco de posición, pero los huesos son del mismo largo y ancho.

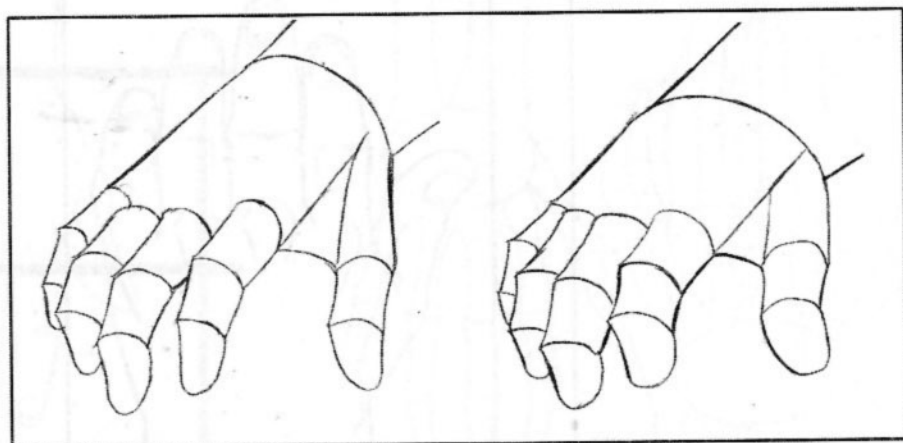




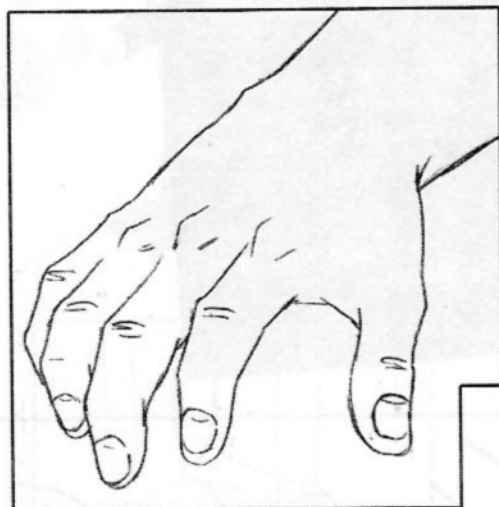
En este dibujo ya hemos "engordado" la mano al conservar la proporción, pero al modificar el volumen muscular de los dedos y de la palma se logra una mano más robusta.

Observa también el detalle al dibujar un sólo dedo. La parte huesuda queda en la parte de arriba, mientras que la carne permanece debajo.

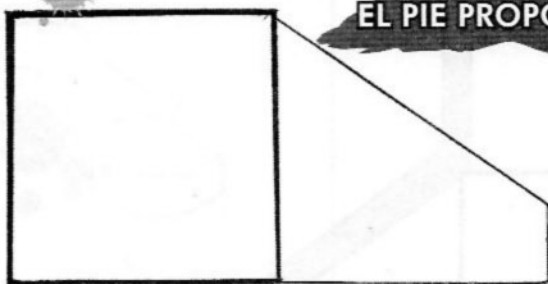




Al aplicar el mismo principio a una mano, en un ángulo diferente, nos damos cuenta de que resulta muy sencillo. Muchos de los peleadores que comúnmente se dibujan son pesados y de manos gruesas como las de estos ejemplos.



EL PIE PROPORCIONADO

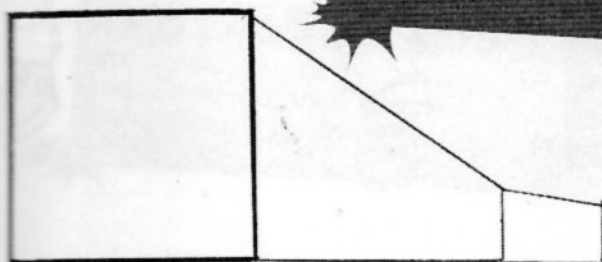


1

2

Este método es muy bueno para dibujar un pie en tres sencillos pasos; cualquier niño podría hacerlo al ceñirse a ellos.

Lo primero es dibujar un cuadrado y reproducir su tamaño a lo largo. Este segundo segmento será como el cuadrado anterior, pero cortado en ángulo, no de esquina a esquina, sino dejando una pequeña parte abajo a la derecha, donde un pequeño segmento será el dedo gordo.

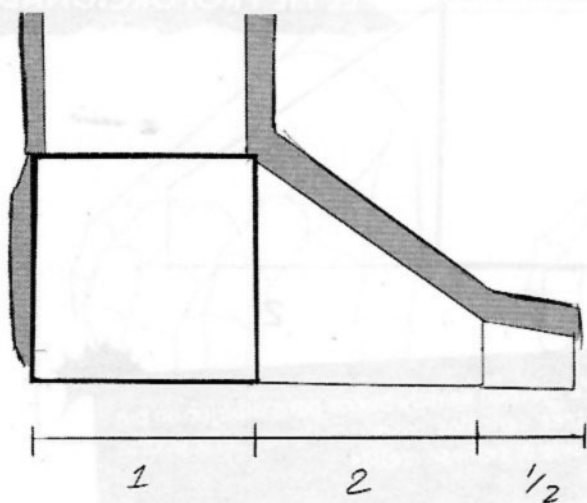


1

2

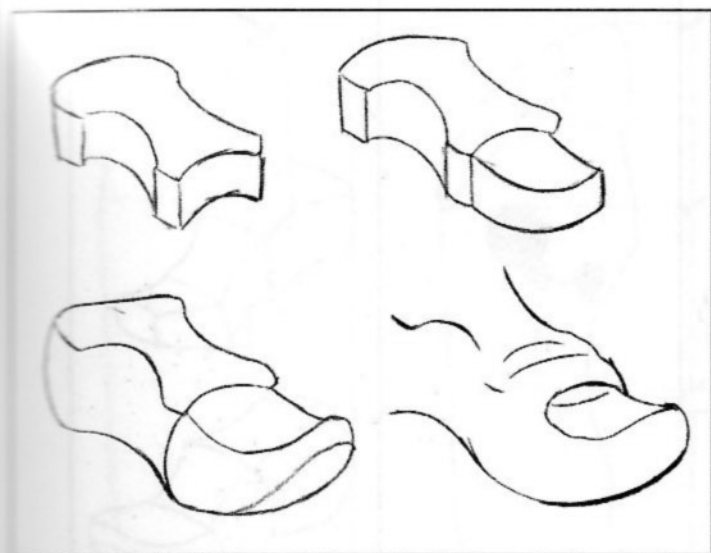
1/2



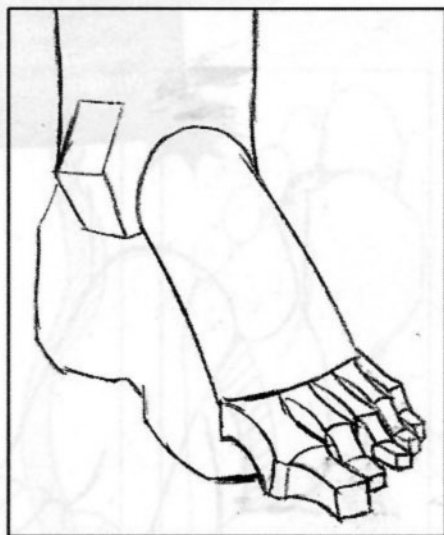
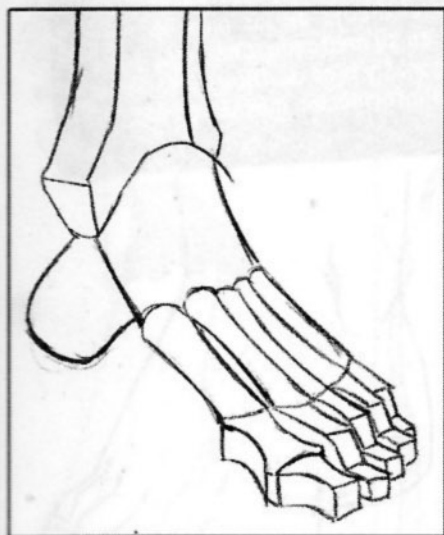


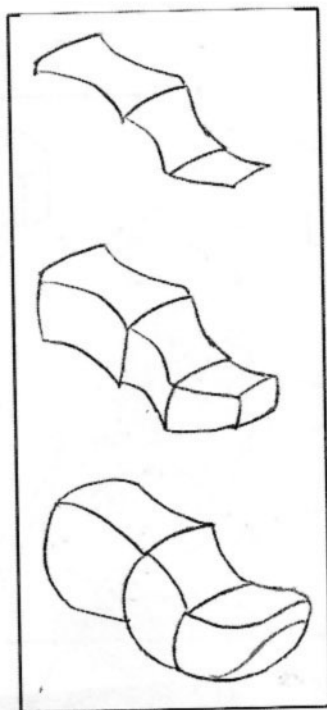
Para hacer más robusto el pie, al igual que en los ejemplos anteriores, aumentamos el tamaño hacia arriba. Así logramos dibujar el pie de un peleador, date cuenta de la diferencia entre ambos pies.





Los dedos de los pies son parecidos a los dedos de las manos, sólo que éstos son más cortos. Al igual que en la mano, el dedo gordo tiene una articulación menos que el resto de los dedos. Observa el dibujo esquemático, te darás cuenta de que dibujar las plantas de los pies es quizá más sencillo que las manos.

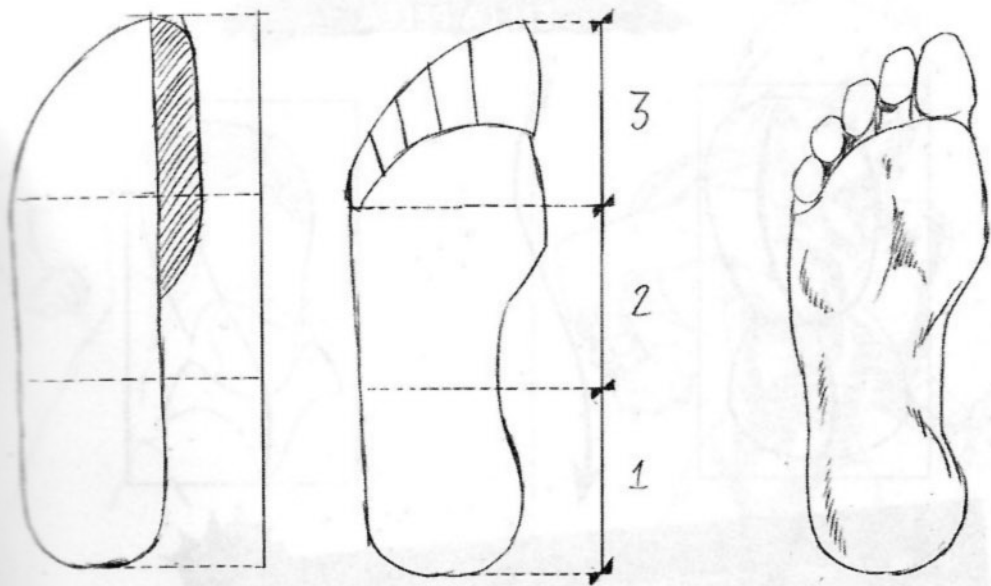




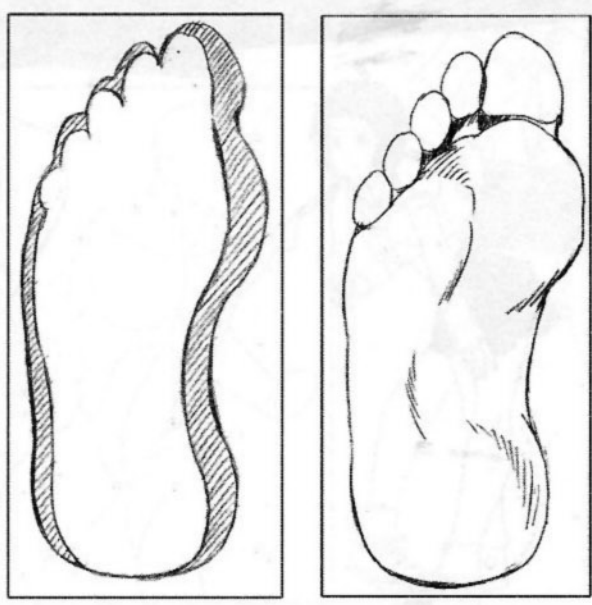
Ahora acabamos el trazo de este pie en 45 grados, una de las vistas más comunes. Observa aparte el dibujo de uno de los dedos, y mira la marcada diferencia que existe entre éste y el pie que ha sido modificado. Éste es más pesado y fuerte.

Es común que existan peleadores que pelean con los pies desnudos, o bien calzados pobremente, dejando ver sus dedos. Cualquiera que se proponga dibujar peleas debe conocer el dibujo de los pies no solamente calzados, sino en su anatomía. Checa los tomo correspondientes a manos y pies de *DibujArte Book*, en donde encontrarás información más detallada.

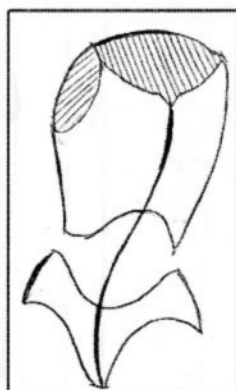
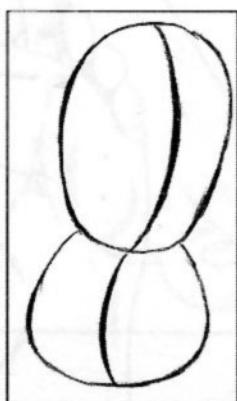




La planta del pie está dividida en tres partes iguales como se aprecia en los pasos que se siguen. Partimos de una figura muy simple a la que se le agrega del lado del dedo gordo un segmento (marcado con ashurado), el dedo meñique está en el límite del tercer segmento. Tomando en cuenta estas consideraciones dibujamos el pie. Hacerlo más ancho es sumamente simple, agregando a ambos lados volumen; al final tenemos un pie parecido al de Hulk.



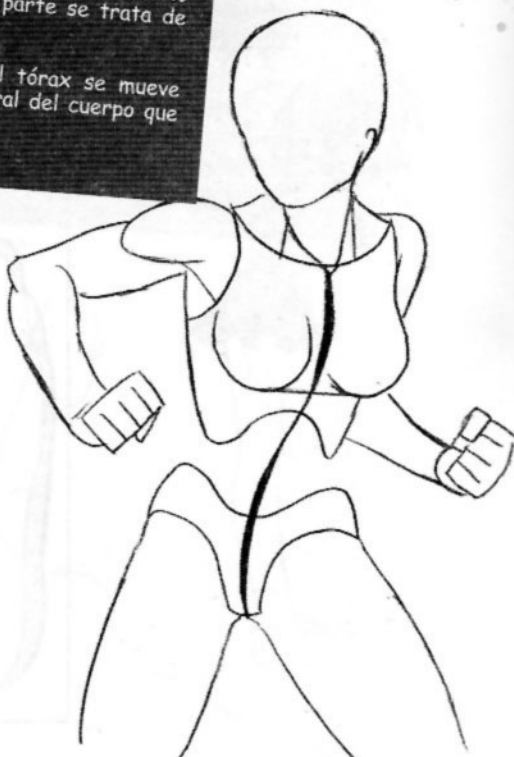
EL MOVIMIENTO EN LA PELEA



Uno de los temas fundamentales de la pelea es el movimiento. De nada sirve copiar muchas posiciones de pelea, si no entendemos qué es lo que está ocurriendo, cuáles son las bases que rigen a nivel de dibujo el movimiento de la figura, por lo cual uno de pelea puede verse dinámico y creíble.

La pelea como el movimiento en general de la figura es una cuestión de equilibrio, esto se nota siempre. Por ejemplo, al caminar alternamos inconscientemente los brazos con las piernas, de manera que cuando tu brazo izquierdo está adelante tu pierna izquierda está atrás. Al pelear, el peleador busca concentrar su energía en un punto, en un puño, el pie o cualquier parte del cuerpo. Para lograr esto debe desperdiciar la menor cantidad de energía en los demás miembros del cuerpo, y para hacerlo debe equilibrar el cuerpo en movimiento; con esta parte se trata de dibujar este equilibrio.

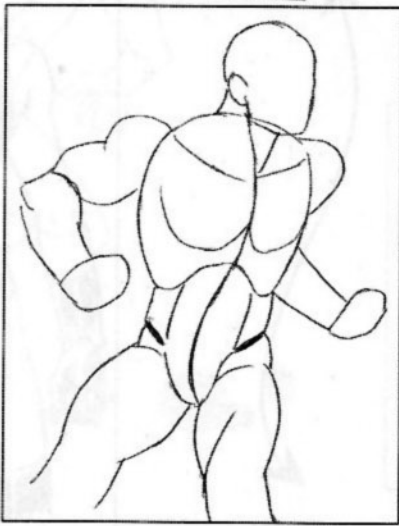
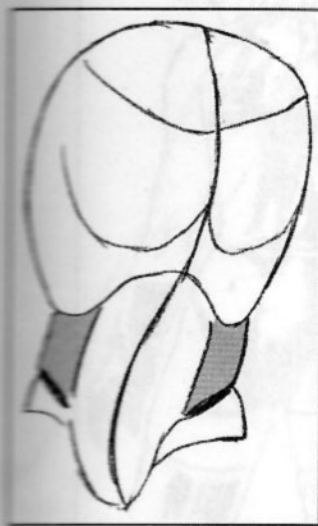
Comencemos por un quiebre sencillo del cuerpo. El tórax se mueve a la derecha y la pelvis a la izquierda; la línea central del cuerpo que normalmente es recta se convierte en una "S".

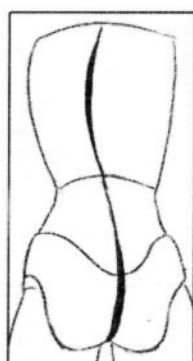
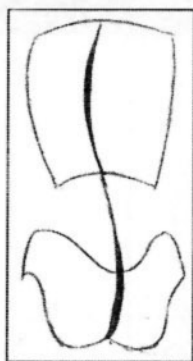




La cabeza mantiene un movimiento contrario al del tórax, pero la mirada está dirigida a la derecha de modo que es una posición de defensa, pero que se prepara para el ataque. La postura con las piernas abiertas le da estabilidad y los brazos están equilibrados; si te das cuenta, están contrapuestos con respecto a las piernas.

Practica esta posición de movimiento copiándola, y luego intentándola tú solo, tanto en hombre como en mujer.

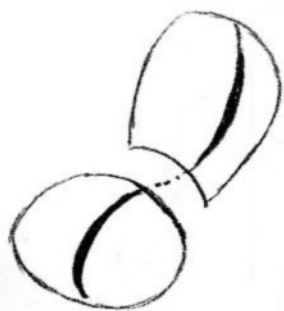




Observa los músculos en el hombre e identifica la "S" que se genera en la línea central del cuerpo. Cuando domines esta posición, sólo moviendo brazos y pies, podrás dibujar muchas posiciones de pelea.

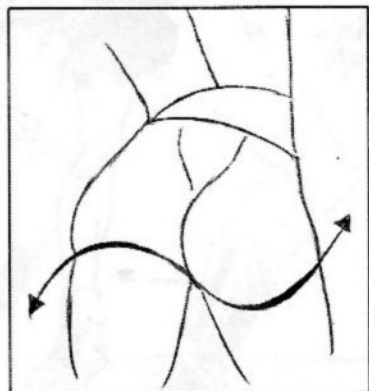
Ahora, observemos este mismo movimiento de tórax con respecto a la pelvis, pero de espaldas. Esto es un movimiento de cintura; las vértebras lumbares son las que hacen el movimiento de giro. La línea "S" se genera de igual forma en la espalda. La columna vertebral es la que dibuja esta línea; si bien este movimiento es leve, es necesario aprenderlo. Muchas posiciones de defensa en la pelea tienen la pelvis y el tórax en giro. Esta posición permite al cuerpo balance y estabilidad, además está preparado para ataque o defensa.

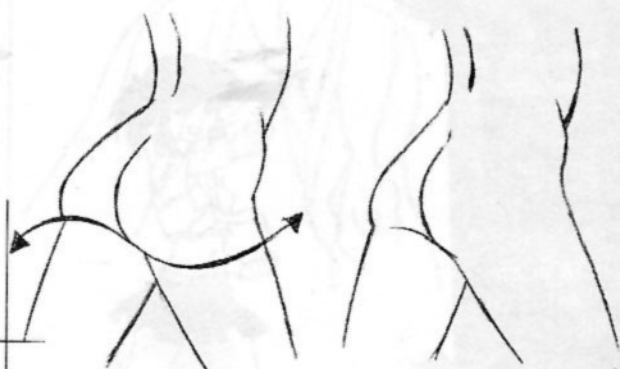
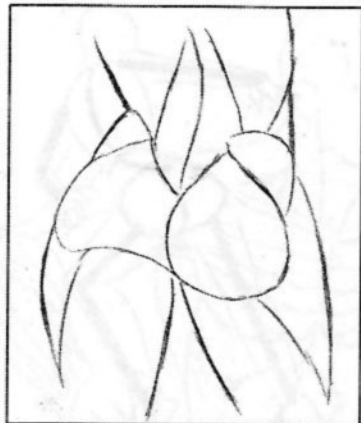




Observemos este mismo movimiento, pero en un grado mayor de giro. En consecuencia, la figura se ve mucho más dinámica. Si movieras la pierna izquierda hacia arriba, podría ser una patada, pero en este dibujo representamos una mujer esquivando un golpe o recibiendo uno. De cualquier forma, la figura parece estar a la mitad de una acción; no se trata de una pose sino de un movimiento.

También los glúteos dibujan uno con respecto al otro una "S". Esto sólo sucede cuando las piernas están una moviéndose hacia delante, y la otra moviéndose hacia atrás.





En estos dibujos simplificados, los músculos de los glúteos se muestran de manera abreviada. En el siguiente, observa en los otros ejemplos la misma línea "S". Aquí se aprecia perfectamente lo anteriormente dicho: esto sucede cuando las piernas se encuentran una atrás y otra adelante.

Después acabamos la figura. Partiendo de una figura correctamente dibujada, los acabados resultan sencillos de hacer.

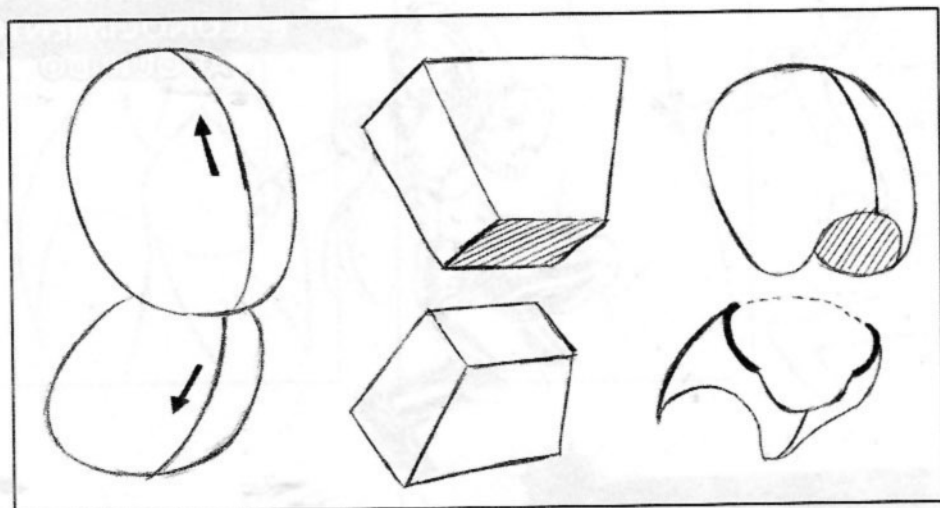


APLICANDO
EL CONOCIMIENTO
ADQUIRIDO



De momento puede parecer demasiado proceso para una sola aplicación. Aquí lo importante es entender los principios básicos que sientan las bases para poder hacer muchas figuras. En este caso dibujamos primero una figura con el tórax y la pelvis en giro una con respecto a la otra, de frente. Ya tenemos la figura de espaldas. Combinando ambas tenemos una escena completa en movimiento. Ambas figuras están basadas en el mismo principio. El movimiento base es igual, pero varían las extremidades.

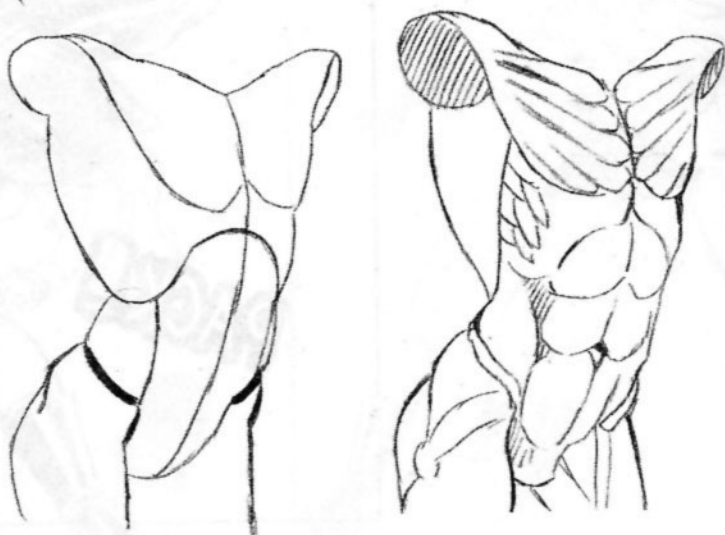




El segundo movimiento básico es el tórax con respecto a la pelvis, pero moviéndose ambos hacia atrás.

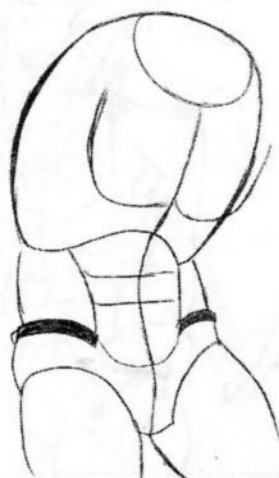
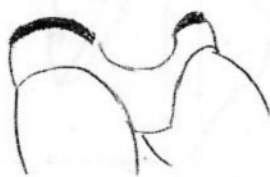
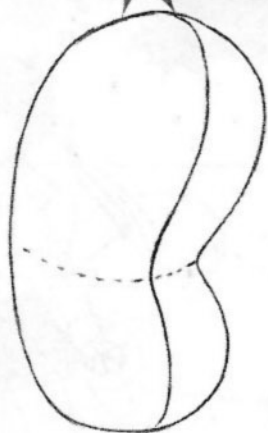
Para entender este movimiento usamos tres esquemas diferentes: con "bolitas", con el uso de cajas y por esqueleto simplificado. En los tres casos se presenta este mismo movimiento tan usado. Solamente en los deportes y las peleas el hombre tiende a hacer uso de este tipo de movimientos de manera marcada. Es necesario estudiarlos para dibujar otras posiciones usando esas bases.

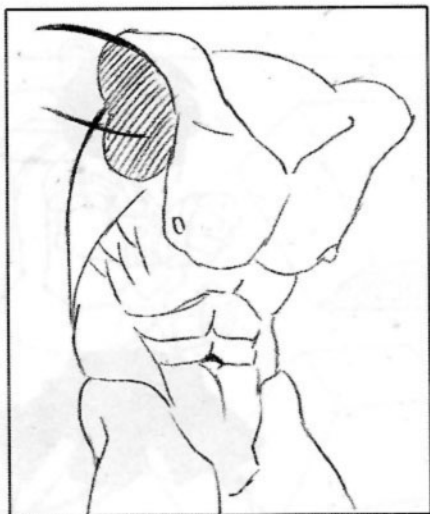
Observa en el tórax muscular la línea central en la que el cuerpo describe una curva.





Observa en el recuadro el tórax completo. El movimiento complementario de éste ocurre cuando tórax y pelvis se mueven ambos hacia adelante. Aquí se muestra esquemáticamente. En los dibujos de abajo se entiende cómo los músculos abdominales se contraen. Los huesos de la pelvis se marcan con líneas más gruesas. Observa también la línea central del cuerpo: marca una curva hacia adentro del cuerpo. Imagina ahora ambos movimientos. Si se animaran, parecería que el personaje estuviera bailando.



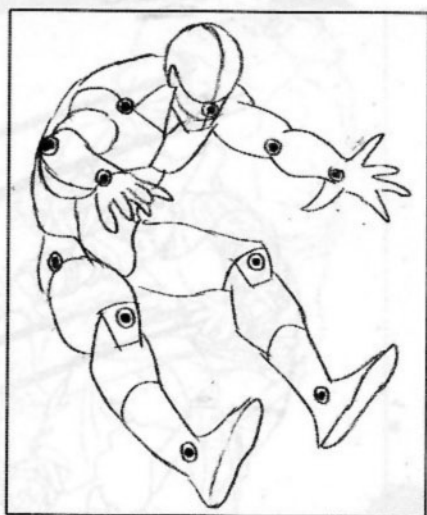
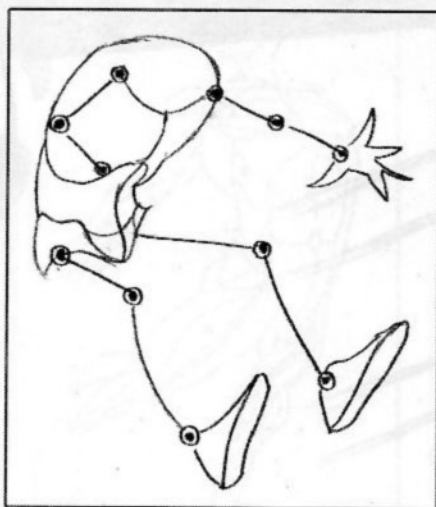


En este paso definimos la anatomía del cuerpo cuando éste flexiona tórax y pelvis hacia adelante. Esta posición puede describir un salto hacia atrás o un golpe en el estómago. De cualquiera de las dos formas, se denota un movimiento. El dibujo de peleas exige dinamismo, pero para lograrlo es necesario comprender cómo se mueve el cuerpo.





Antes de pasar a la aplicación de este ejercicio, observa a la derecha el tórax con las clavículas marcadas como una "V" y la línea central del cuerpo. Una vez hecho esto, dibujar las extremidades es sólo cuestión de dibujar pequeñas líneas. Aquí es necesario recordar lo que vimos al principio acerca de los puntos de movimiento. De este modo construimos la figura. Lo único que queda es darle volumen por medio de los músculos.

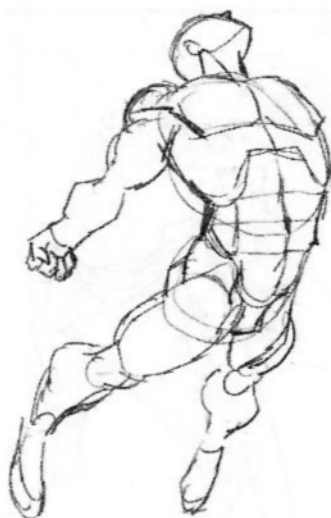




Practica con esta figura. Tienes la ventaja de tener explicación, dibujo esquemático, muñeco con puntos de movimiento, muñeco simplificado, y ahora esta figura con el sistema muscular completo. Aprender a dibujar se trata de tomar un dibujo que sabes que está bien y copiarlo; obtener de esa figura un muñeco simplificado y tratar de repetirla sin copiar usando formas geométricas. En este caso puedes atacar este dibujo desde todas partes. No se trata de tener que aprender las 1.000 posiciones que el cuerpo humano puede adoptar, sino unas cuantas, pero comprendiendo qué pasa para poder variar sobre una misma base; es exactamente lo que hacemos aquí.

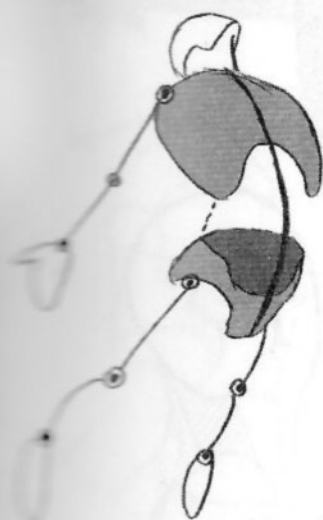
Después de tener la figura, en una calca posterior dibujamos ropa y unas líneas cinéticas que señalan un golpe muy rápido y muy fuerte.





Retomando el caso anterior, en el cual la columna se tuerce hacia atrás, bocetamos a partir del conocimiento de la forma del tórax y de la pelvis. Las extremidades del cuerpo se dibujan normalmente; sólo considera que las piernas se dibujan más cortas debido a la perspectiva.

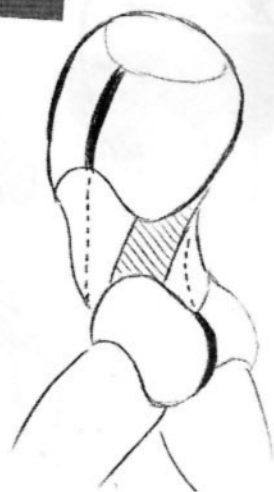
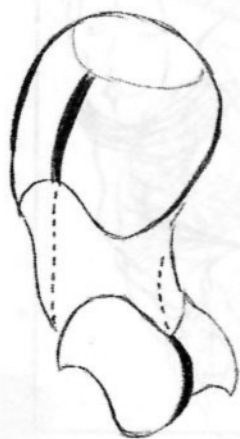
En el dibujo esquemático se aprecia perfectamente la línea central del cuerpo que divide los pectorales y los músculos abdominales.





Ahora con líneas en su espalda tenemos la idea completa. Un golpe inesperado y fuerte en la espalda la ha tomado por sorpresa. La cuarta posición que debemos comprender a la perfección es cuando se presentan giro y quiebre al mismo tiempo en la figura.

Para lograr este dibujo, trazamos por separado caja torácica y pelvis. En esta posición tan forzada se aprecia el pecho del personaje, al mismo tiempo que ambos glúteos. Se puede ver la línea que divide los músculos pectorales y abdominales, al mismo tiempo que se ve la línea que separa en dos la espalda: esto es, la columna vertebral. Estas dos líneas se marcan punteadas. En el tercer dibujo la parte ahurada corresponde al músculo oblicuo, comúnmente llamados llantas, porque ahí acumulamos grasa y se abulta, de modo que dan esa apariencia. Para la mayoría de los dibujos que realizamos, ése no es un problema, porque generalmente tratamos de hacerlos según un prototipo del ideal donde esos defectos no existen.

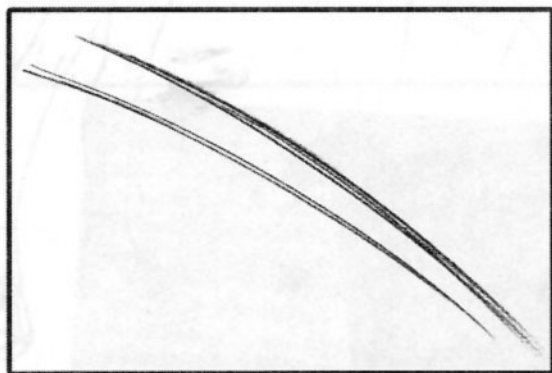
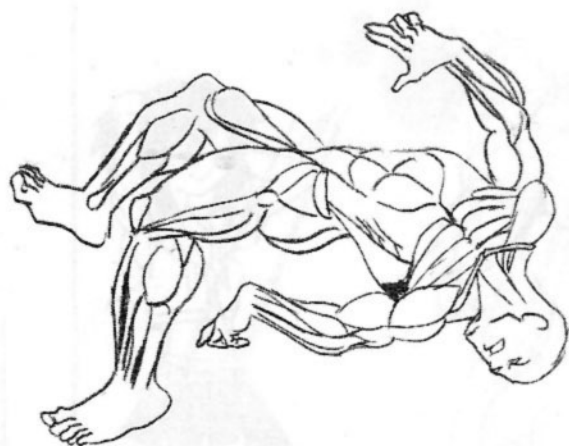




Ahora dibujamos esta figura con todo el sistema muscular, de modo que se entienda bien qué es lo que está sucediendo a nivel anatómico. Las clavículas y las crestas de la pelvis han sido remarcadas como puntos de referencia. A la derecha tenemos la figura con piel, ya que, como hemos mencionado antes, no se dibujan todos los músculos, sólo aquellos que por su volumen provocan una sombra.

Abajo dibujamos una aplicación de este principio. Lo hacemos por medio de un muñeco simplificado, luego bocetamos.





Podríamos pasar del boceto al acabado, pero por fines didácticos dibujamos también los músculos simplificados. Como se enseñó anteriormente, aquí se muestran tanto el pecho y el abdomen como parte de los glúteos. La figura se presta muy bien para el momento en que recibe un golpe, pero podría igualmente usarse para un lance o una patada.



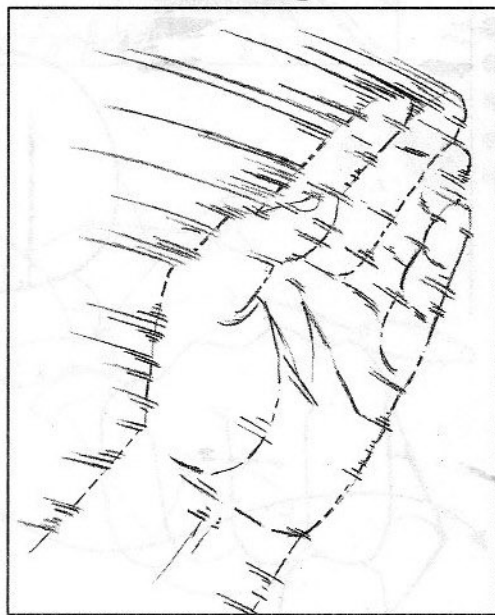
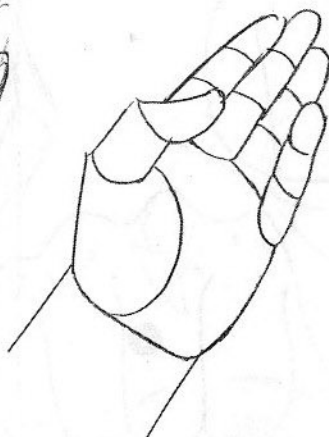


Cuando los objetos o las personas están en movimiento, no se ven con la misma claridad con la que se ven cuando están estáticos. Esto se aprecia muy bien cuando vemos fotografías.

Si una cámara toma una fotografía muy rápida (esto sucede cuando el diafragma de la misma se abre y cierra muy rápidamente) congela el instante. Una cámara profesional puede tomar una milésima de segundo sin ningún problema. De este modo podrá tomar un automóvil en movimiento y parecerá que está detenido. Cuando se toma una fotografía lenta, esto es, cuando el diafragma se abre y cierra lentamente, la imagen que tome, si ésta está en movimiento, aparecerá "barrida", esto quiere decir que la parte que está en movimiento no se verá claramente, sino como una mancha recorrida, como un borrón. En el manga principalmente, aunque también en el cómic y la ilustración en general, se han aprovechado de este principio para simular movimiento en una imagen.

Observa la línea, puedes simular movimiento haciéndola punteada (esto hará que parezca que desaparece), o también con pequeñas líneas discontinuas, o bien con líneas largas.

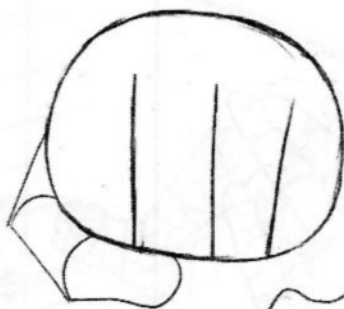
En la mano en movimiento que ves aquí, las líneas son curvas. De este modo parece que la mano describe una curva; algunas líneas del trazo de la mano desaparecen.

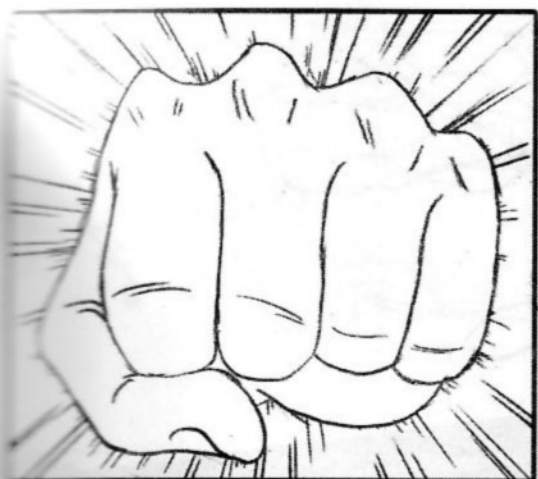




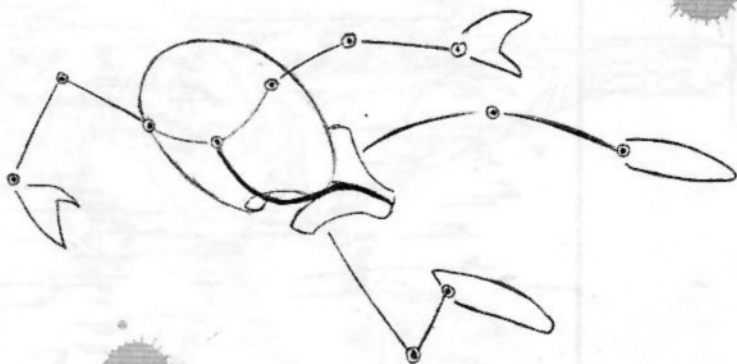
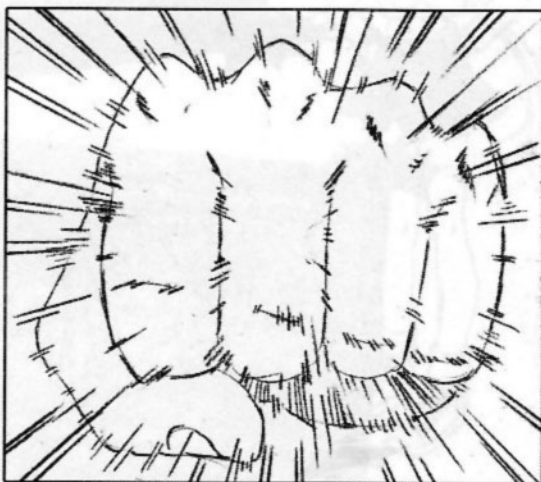
Dependiendo de la velocidad que quieras imprimir en el dibujo será el grado de definición del dibujo. Si el dibujo está muy claro y con algunas líneas de movimiento, parecerá un movimiento lento, pero si el dibujo ya casi no se aprecia, y hay muchas de estas líneas, entonces parecerá un movimiento muy veloz.

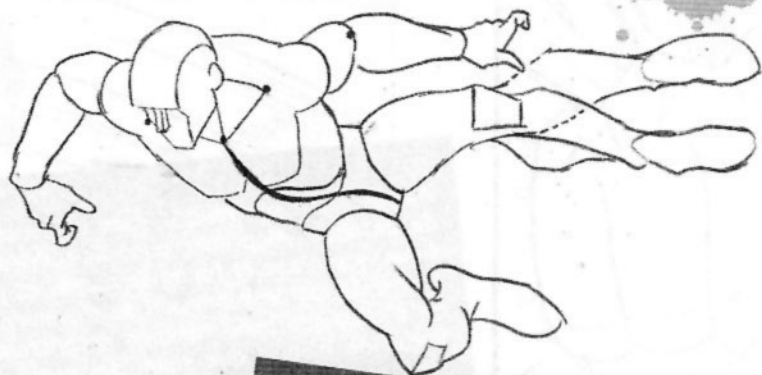
Observemos otro caso, cuando el movimiento se dirige hacia nosotros. Para este ejemplo nos valdremos de un puño cerrado. Lo primero que hay que hacer es dibujarlo bien. Para esto se toman las consideraciones que aquí se muestran. En el puño acabado puedes ver un pequeño círculo, se trata de un punto de fuga a partir del cual se dibujarán muchas líneas. Pongamos atención...



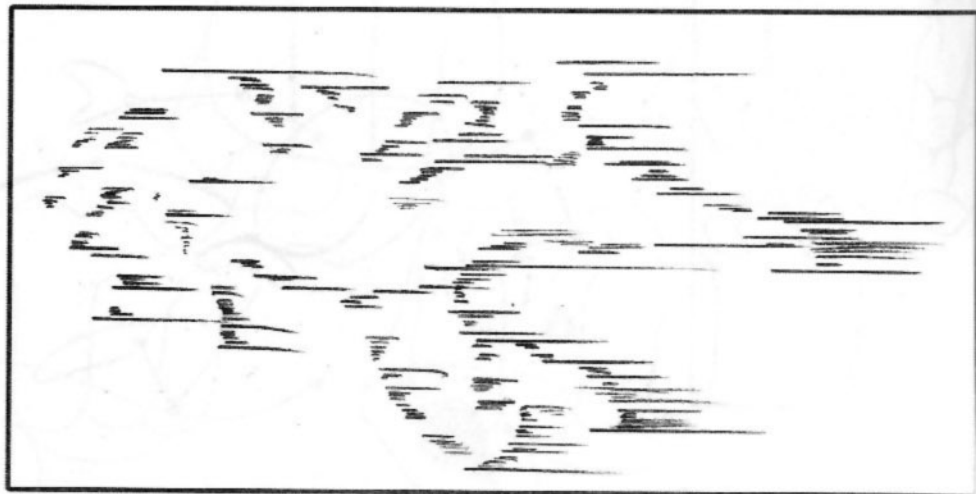


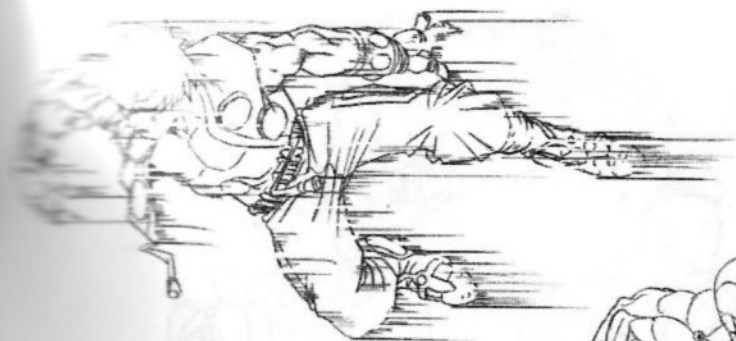
Ambos casos son válidos, pero es cuestión de enfoque. Al primer puño la cámara lo sigue, y por eso el fondo se barre, es una forma de lograr impresión de movimiento. En el segundo puño también encontramos líneas de inercia que salen del punto de fuga y afectan figura y fondo. De esta otra forma se logra aún más impresión de movimiento; tal parece que el puño se acerca hacia nosotros.





Usando los bocetos que aparecen en la página anterior, haremos una aplicación más. Con el principio de movimiento de la columna vertebral dibujamos nuestro personaje. Hasta aquí, por suposición, tiene ya la idea implícita de movimiento: parece estar siendo lanzado. Sin embargo, esta sensación puede ser exagerada con estas líneas de inercia; te darás cuenta de que son muy numerosas y están muy juntas, pero no todas a una misma distancia entre sí (estas líneas cubren toda la silueta y algunas otras líneas).



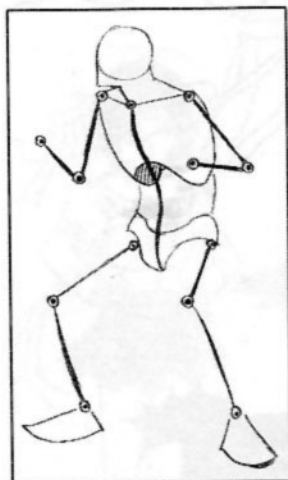
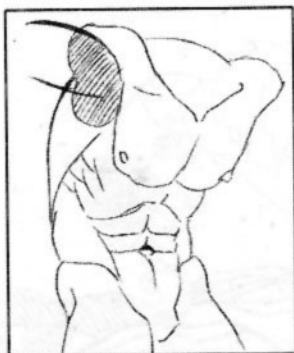


Al agregar las líneas al dibujo del personaje, logramos que parezca que está siendo lanzado, pero en línea recta y a una gran velocidad.

Con la misma base podemos dibujar al mismo personaje, ya no recibiendo, sino dando un golpe. Lo único que se modifica es la posición de la cabeza y el ángulo de la pierna izquierda, como se muestra en el dibujo de la figura muscular.

La diferencia entre ambas patadas es la velocidad. La primera parece una patada voladora común, mientras que la segunda, una patada especial muy veloz y letal.





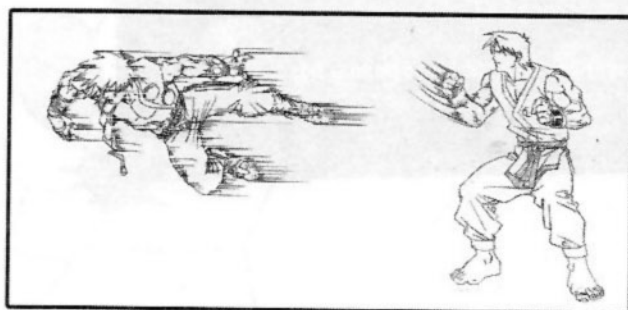
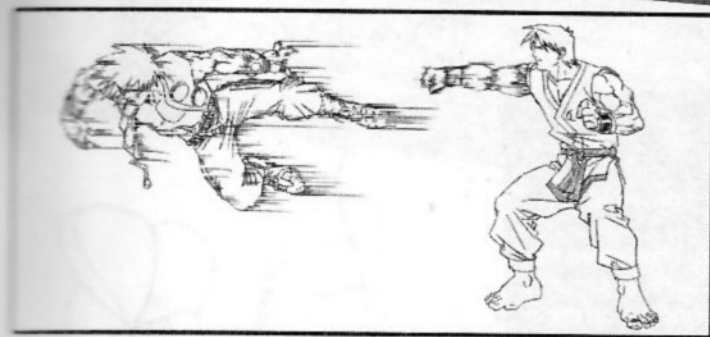
Retomando lo visto anteriormente, podemos usarlo para hacer una pose de pelea al estilo de los videojuegos en dos dimensiones.

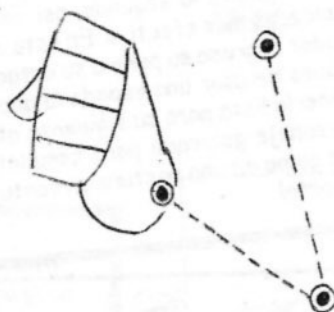
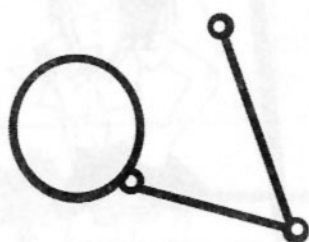
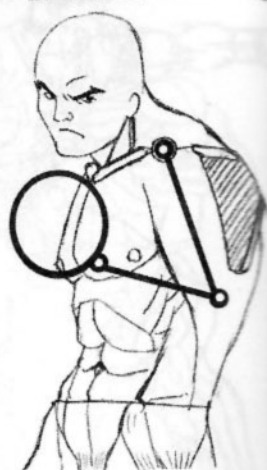
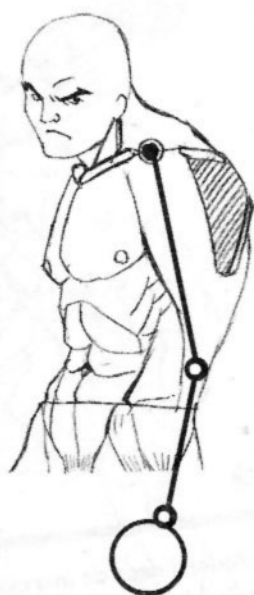
El cuerpo está echado hacia adelante, como en guardia, la pelvis está más recta y los pies separados para tener buen apoyo. Ésta es una posición básica. A partir de esta postura puede dibujarse un golpe, el más simple, lo que en un videojuego sería el puño débil, sólo alargando el brazo derecho; el otro brazo se queda en la misma posición, preparado para defenderse o bien para atacar.





Ahora, si a este puño "débil" se le añaden líneas de inercia, parecerá un golpe, si bien sencillo, muy rápido. La velocidad es sinónimo de mayor energía. Piensa que si una pistola dispara una bala a 250 km por hora, y otra la misma bala al doble de esa velocidad, ¿cual de las dos pistolas es más potente? Obviamente la segunda, así, un golpe con la misma fuerza, pero más veloz, es más efectivo. En esta escena el golpe es muy rápido, y el peleador regresa su puño a su estado original, rápidamente, como si después de usar una espada la guardara en su funda rápidamente para tenerla lista para su siguiente ataque. Usamos nuevamente nuestro personaje golpeado para completar el cuadro, así convertimos un simple golpe en una postura un tanto sencilla en un golpe que podría ser mortal.





Este tipo de escorzo es de lo más común en peleas. Para empezar, dibujamos una figura normal, pero dejamos el brazo para después.

En los personajes de la derecha, el primero tiene lo que sería un brazo sin escorzo, el segundo tiene el brazo en escorzo. La principal diferencia aunque sutil, es el tamaño de la muñeca, que en el escorzo es más grande.

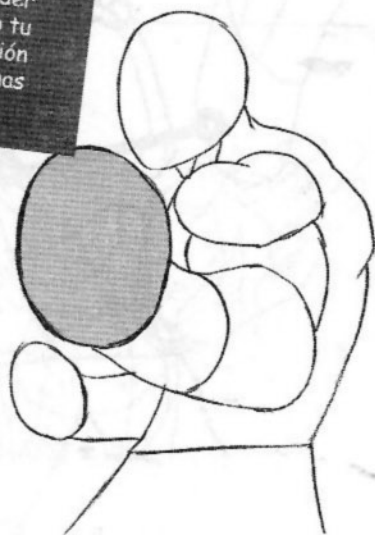
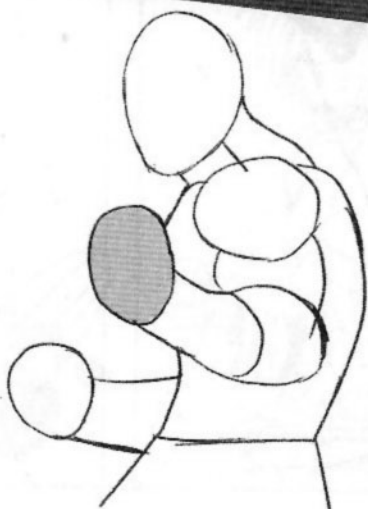
Observa cómo se hace paso a paso, y practícalo haciéndolo una y otra vez.

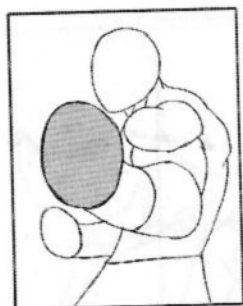




Dibujando el brazo sobre este cuerpo tenemos un escorzo. Se ve muy natural; de momento podríamos ni darnos cuenta de que la mano izquierda es más grande de lo que es normalmente.

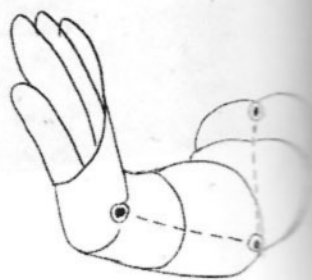
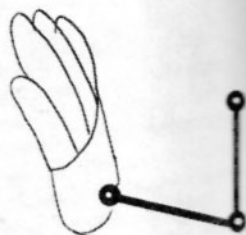
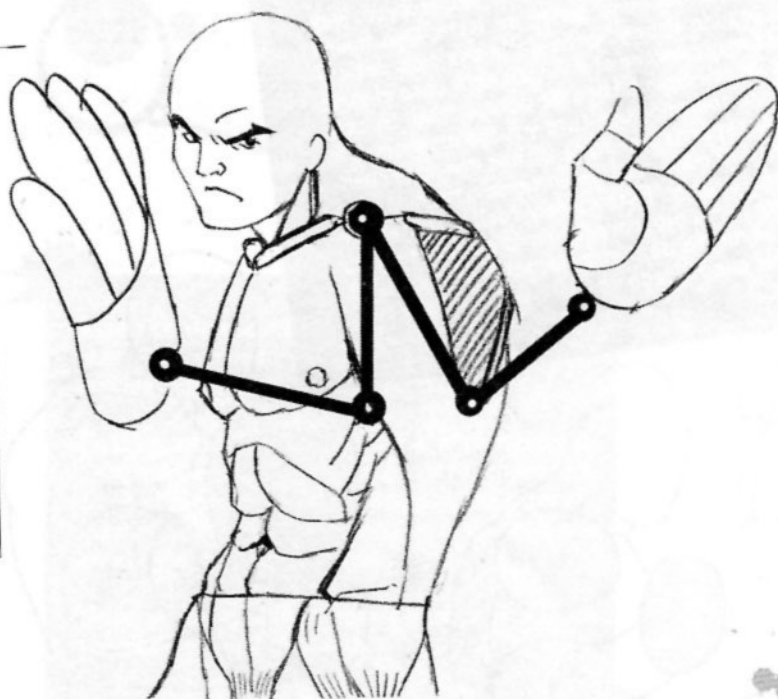
De aquí partimos para plantear una variación en el tema del escorzo. Hay grados de escorzo, aunque se trate del mismo punto de vista. Una figura puede estar más o menos escorzada dependiendo de la posición del espectador: si el espectador está muy cercano al puño, en este caso el puño parecerá muy grande. Esto es un principio básico de perspectiva. Si esta misma figura la vemos de lejos, le tomamos una foto y luego ampliamos la figura, al mismo tamaño de la que estamos viendo cerca nos daremos cuenta de que en la que fotografiamos, el puño será de un tamaño normal, y en la que se ve desde cerca será muy grande. Esto es muy fácil de entender si ves uno de tus dedos muy cerca de tu ojo, parecerá más grande todo tu brazo. Si te ves en un espejo a un metro de distancia, tendrás una visión más general de las cosas y notarás que tu dedo es muy pequeño; es apenas una parte de tu mano.





Usando esta idea, dibujamos el puño tan grande como la caja torácica, mucho más grande que la cabeza, no se ve irreal o desproporcionado, todo es cuestión de trazar bien el brazo y conectarlo con la mano.

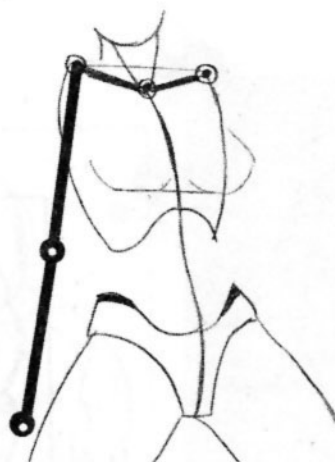
Podemos intentarlo con varios personajes. El principio es el mismo. Lo más recomendable es dibujar primero la mano y luego conectarla por medio del brazo. Puedes aprender de los otros o en un espejo, lo principal es la repetición y la práctica.





En estos ejemplos hacemos algunos con variaciones del mismo caso. Nos llegan muchos dibujos para la revista *DibujArte*, que intentan hacer este tipo de escorzos. Generalmente no tienen mucho éxito porque no se ciñen a regla alguna. Usa estos métodos y repítelos varias veces. Con el tiempo podrás ahorrar pasos y dibujar esto sin necesidad de hacerlo en cuatro tiempos, pero al principio lo más recomendable es hacerlo así.

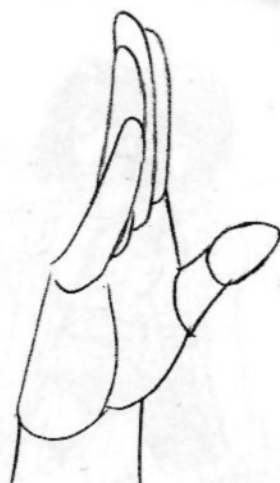




Este tipo de tomas son muy usadas, especialmente cuando los peleadores están listos para combatir y cada uno asume una postura de pelea un segundo antes de lanzarse. Muchas veces la toma pone en primer plano la mano, y en segundo la cara y el cuerpo.

Apliquemos estos principios en este simpático personaje. El brazo que está escorzado es más grueso que el izquierdo, y la mano es un poco más chica que el cuerpo; y no pensemos que tiene una mano gigante, sino que la mano está muy cerca de nosotros.





Al dibujar ambas manos podemos comparar sus tamaños, y darnos cuenta del grado de escorzo que tiene esta figura.

También toma en cuenta el dibujo de la mano. Para que un escorzo en el que una mano está en primer plano se vea bien, es necesario que esté bien dibujada.

En esta mano los dedos nacen de la palma, y los pequeños círculos indican la posición de cada uno de ellos; de esta manera es muy fácil hacerlo correctamente.



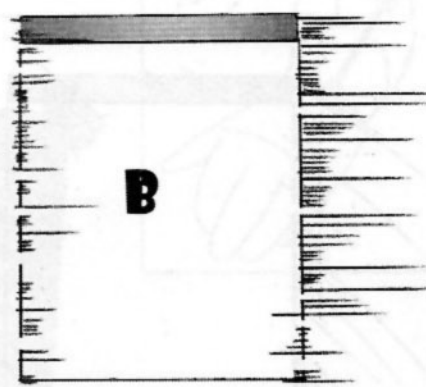
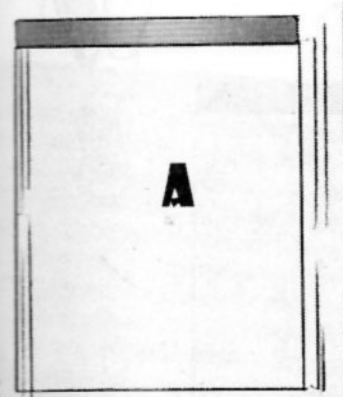


VS



En este otro personaje el escorzo está más pronunciado. Aunque el cuerpo sea prácticamente el mismo, el escorzo puede llevarse a tal extremo que un sólo dedo sea tan grande como el cuerpo, sin que sea incorrecto; sólo se trata de guardar la correcta proporción entre muñeca, brazo y antebrazo.





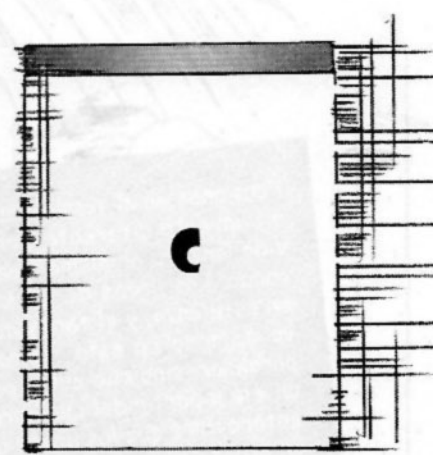
Observemos este objeto. Puedes ser varias cosas; digamos que es un bote de basura ordinario, y queremos dar la impresión de movimiento. Sabemos que esto será fácil dibujando líneas de barrido, sólo que aquí haremos una aplicación más.

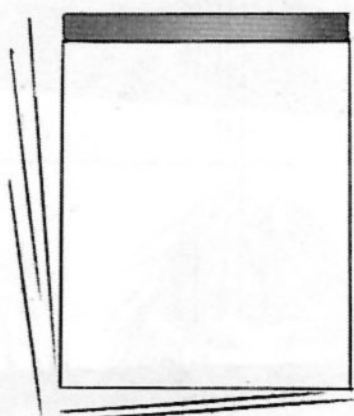
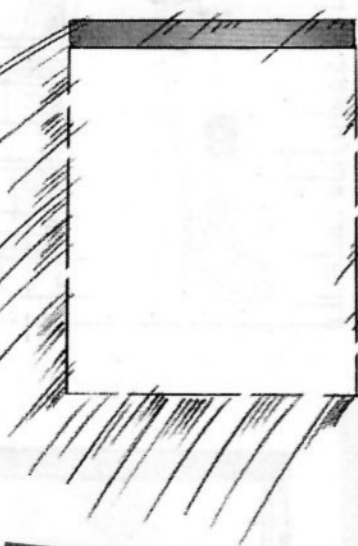
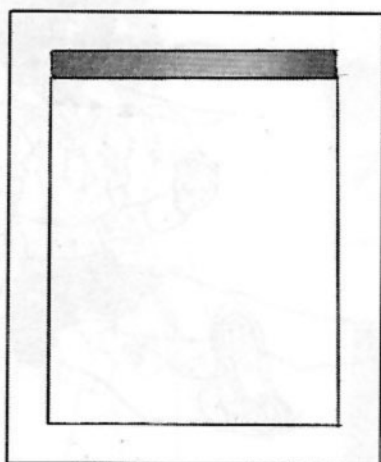
En los ejemplos anteriores, las líneas de inercia son perpendiculares a las del objeto, pero aquí haremos líneas tanto perpendiculares como paralelas.

En el bote "A" dibujamos líneas paralelas. De este modo parece que tiembla; como las líneas están a la derecha de sus contornos parece que se mueve hacia la izquierda.

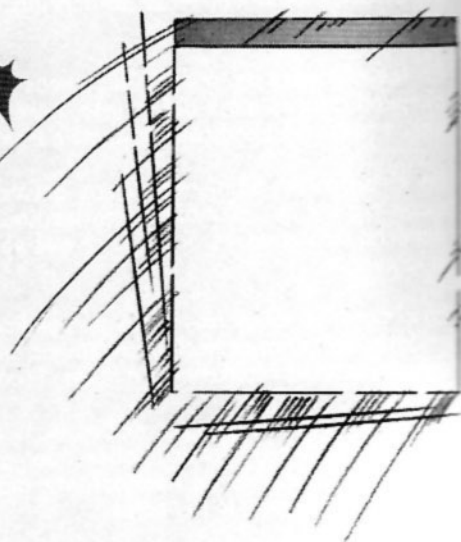
En el bote "B" dibujamos líneas perpendiculares de barrido, como lo hemos hecho con dibujos anteriores; así, parece moverse rápidamente a la izquierda.

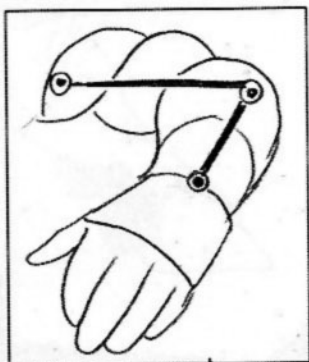
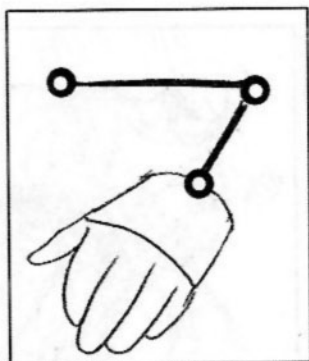
En el bote "C" combinamos ambos tipos de líneas, de esta forma. El bote parece haber sido golpeado en un momento, y después de ese instante desplazarse en dirección opuesta a la del golpe.



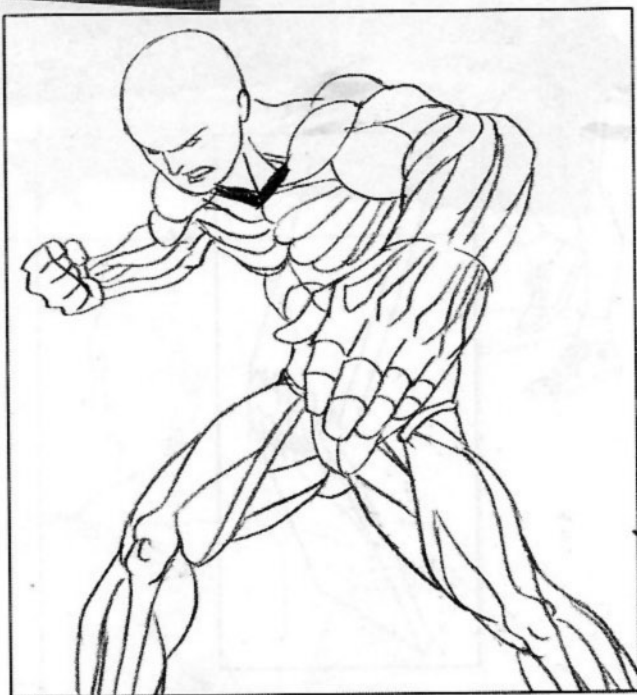


Pensemos en el mismo bote, pero con un movimiento diferente. Pensemos que ha sido lanzado al mismo tiempo que va girando. Las líneas de inercia son curvas en este caso, y el fantasma que el bote va dejando no está formado de líneas paralelas, sino que éstas parecen tener un eje a partir del cual giran. Entonces entendemos que las líneas de inercia de un objeto estarán en función del movimiento del objeto.





ahora, combinaremos lo que hemos aprendido para hacer un movimiento leve de la caja torácica y la pelvis hacia adelante, como lo vimos en páginas anteriores con varios ejemplos. Por otra parte tenemos el escorzo, el cual logramos aumentarlo de tamaño proporcionalmente al brazo, conforme se acerca a nosotros. Nota que en la parte del cúbito y radio es más corto que el húmero, debido a la vista en la que se encuentra. Por medio del sistema muscular tenemos claro dónde va cada cosa. Practica tus personajes dibujándolos con sólo músculos, cuando tengas dudas chequea cómo debe ser.

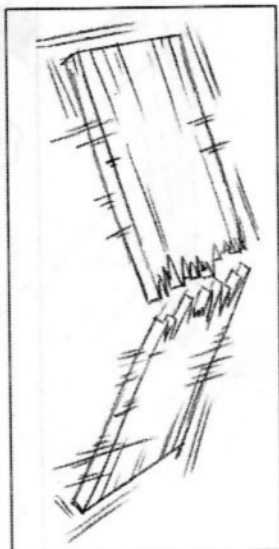
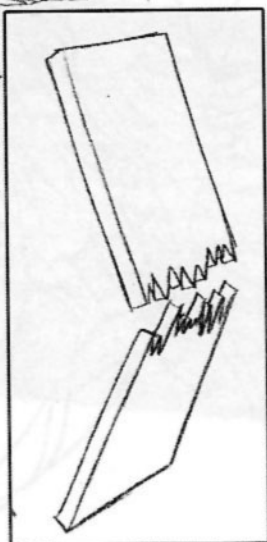




Por último, a este dibujo (después de ser definido) le agregaremos líneas de inercia, de este modo quedará acabado.

Hasta este punto, este muñeco podría representar una simple pose, pero al añadir los demás elementos habrá sin duda una acción de por medio.

Para complementar el cuadro nos serviremos de una tabla de madera. Al igual que el peleador, la tabla, en reacción al golpe, tiene un movimiento brusco y se quiebra. Observa que usamos los dos tipos de líneas de los que hemos estado hablando.





Ahora unimos ambos elementos. El resultado es bastante claro. Observa el recuadro a la izquierda, una mano así indicaría más velocidad en el golpe. Si te das cuenta, esta mano se dibuja con las líneas de movimiento, porque en realidad no hay ninguna línea de trazo que indique dedos o la palma.

Ahora usaremos un ser animado, uno que pueda responder. Lo primero es hacer un trazado anatómico...





Luego damos a este personaje líneas de inercia de los dos tipos que hemos estudiado. El mismo personaje golpea con rapidez en pleno rostro a su contrincante.





Esta posición de la cabeza es un poco difícil y poco común, pero es necesario aprenderla. Puede resultar muy útil para cualquier situación. Para hacer un peleador recibiendo un golpe en primer plano es ideal. En el recuadro pequeño podemos apreciar las líneas que añadimos para imprimir movimiento a este personaje.





En el dibujo terminado podemos apreciar una viñeta bastante dinámica. La forma de la viñeta ayuda en la expresividad de la misma. La onomatopeya le otorga un extra en la que la acción, además de verse, se escucha.

La acción se puede representar de dos maneras, cuando el brazo con el golpe va, o viene. Esto depende del dibujo de las líneas de inercia. En el caso de abajo es claro que el brazo está regresando. De modo que entendemos que el madero se ha roto un instante antes; no se está captando el momento mismo en el que se quiebra la tabla, sino un instante después. Pero debido a la velocidad del peleador, podemos ver la tabla apenas se ha roto, mientras que el brazo ya se está preparando para un siguiente ataque.





Usando los principios de las líneas de inercia podemos representar una de esas golpizas al estilo manga.

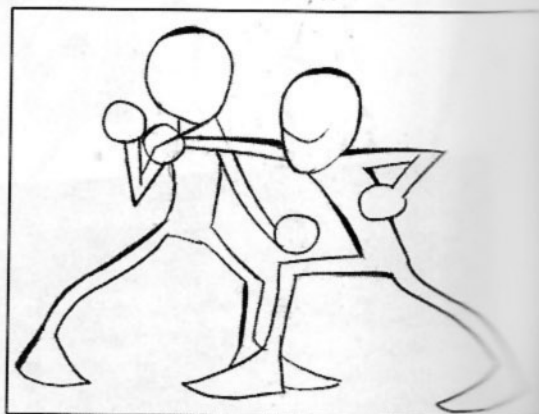
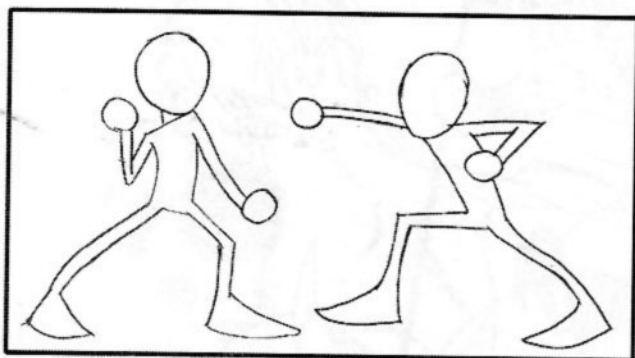
Para este fin tomamos las figuras que realizamos con anterioridad. Los golpes están indicados por estas manchas estrelladas. No son sólo usados en la historieta, y si pones atención notarás que se usan en la animación y en los videojuegos. Estas pequeñas manchitas hacen referencia a que hubo un golpe justo en ese sitio específico, aunque el puño y el rostro del golpeado luego adopten otra posición diferente.

Las líneas representan puños ó pies que, al moverse a gran velocidad, lo único que dejan como rastro es un par de líneas con algunas paralelas, que indican que algo pasó por ahí, pero en realidad se trata únicamente de un fantasma.

El hecho de que aparezcan varias estrellitas o manchas de golpe, nos indica que hubo varios golpes casi al mismo tiempo, lo que acentúa la intención de la velocidad en este dibujo.



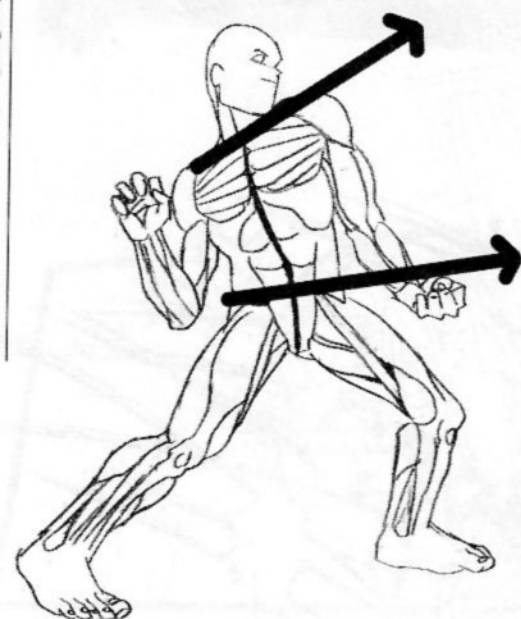
SECUENCIAS DE PELEA

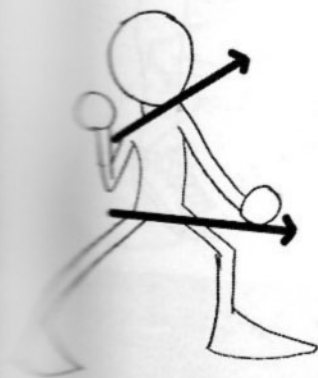
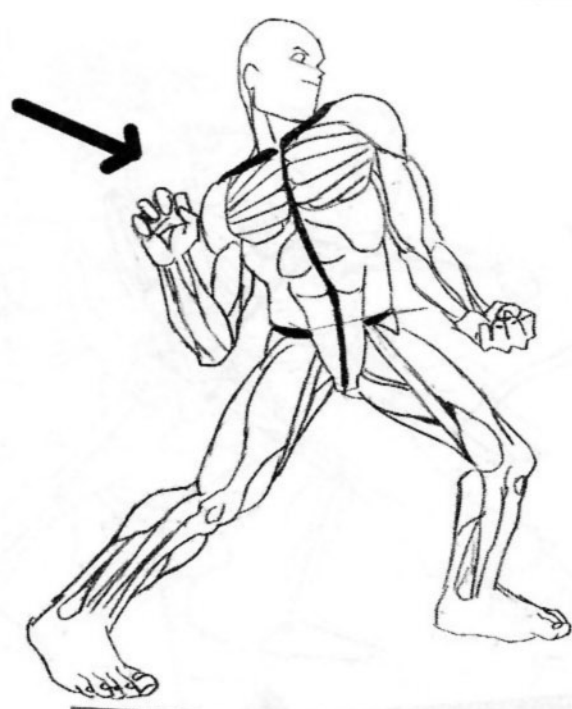


Observa los monitos, se trata de una secuencia muy simple en la que uno de los monitos ataca mientras que el otro esquivo el ataque.

Esto se puede bocetar rápidamente para tener la idea de lo que está sucediendo. Es recomendable hacerlo así, de lo contrario, si pretendemos hacer el dibujo anatómico a la primera, puede que la posición no nos satisfaga o falte expresividad.

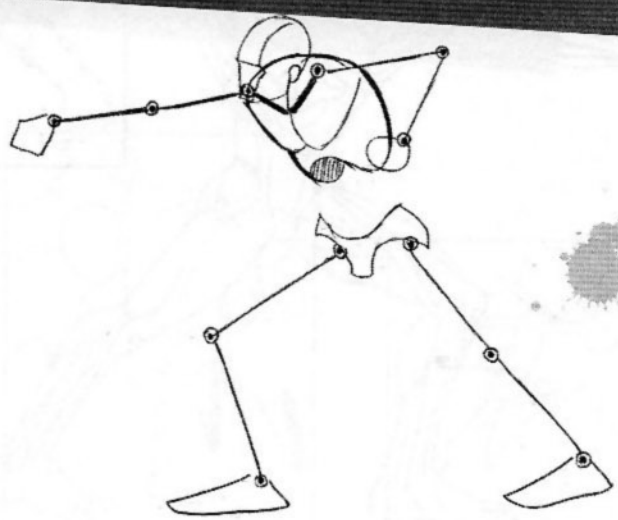
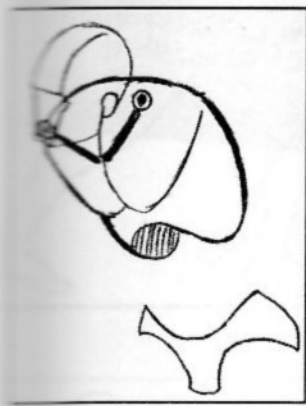
Así que hacemos un ensayo muy rápido por medio de estos monitos, y comenzamos a trabajar con el personaje de la izquierda. Lo importante, aparte del movimiento de la columna, es la posición de las clavículas y las caderas, ambos están un poco inclinados.

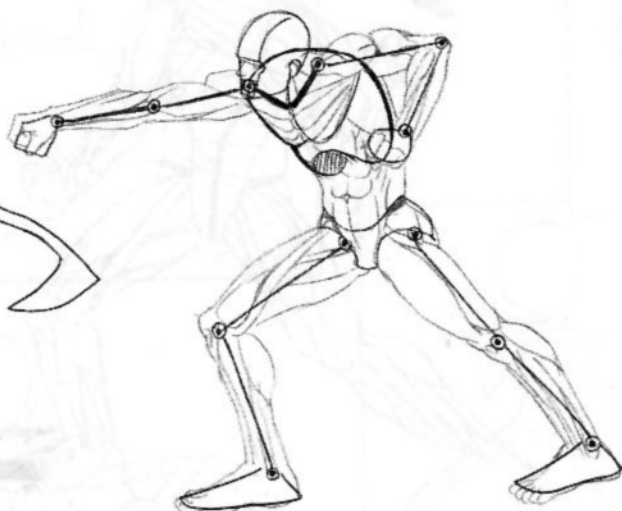




Aquí te presentamos la figura con sistema muscular simplificado. Estas figuras son para que las memorices, aunque dibujes manga. Esos monitos a los que no se les marca ningún músculo, o que siempre andan vestidos, tampoco se trata de aprenderlos porque es lo correcto, tarde o temprano te servirán, y conocerlos te ayudará a dibujar mejor cualquier estilo que manejes, así sea caricatura o estilo toon.

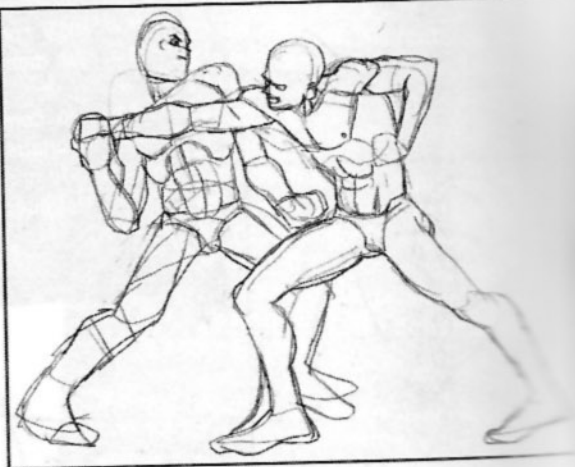
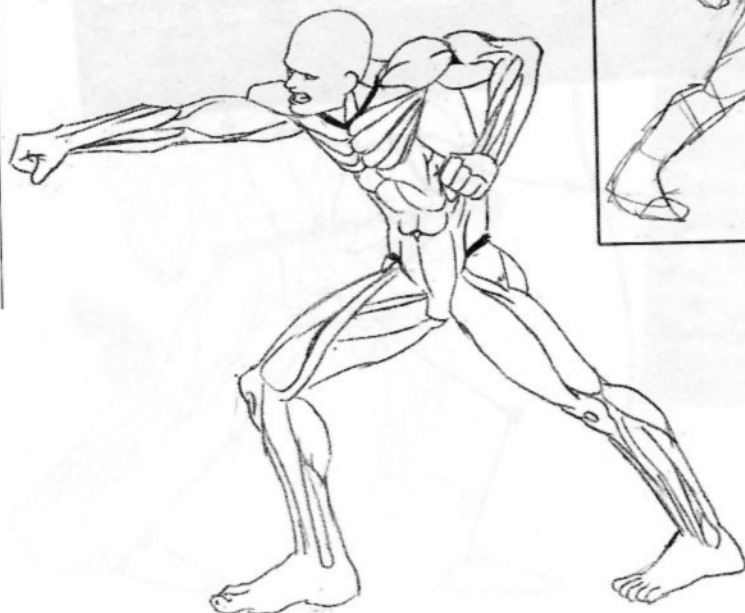
Enseguida comenzamos a trabajar con la otra figura. Observa el análisis en el recuadro. Cuando el tórax se ve un poco desde arriba, la cabeza está practicante dentro de los límites del cuerpo; incluso la mandíbula cubre una de las clavículas.





Al agregar los músculos tenemos una visión completa de esta posición anatómica.

Ahora podemos superponer ambas figuras. La acción que se lleva a cabo es un golpe fallido. En este momento el personaje que está esquivando el golpe tiene toda la ventaja. Aquí hay que detenernos para diferenciar entre dos términos: la energía potencial y la cinética.

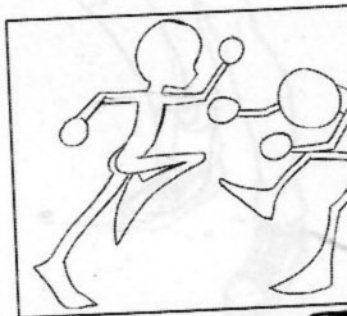
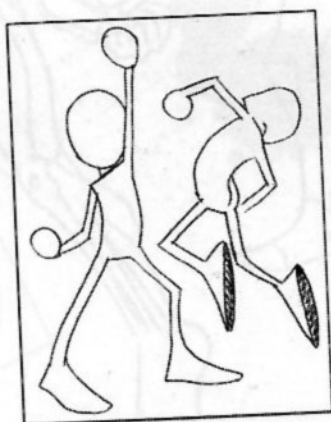


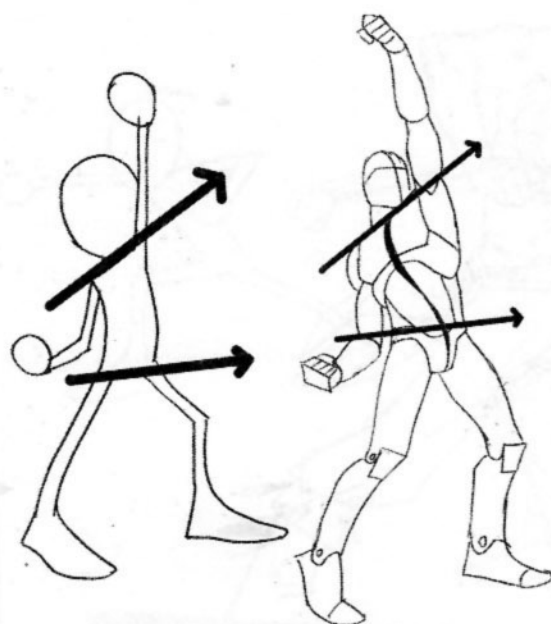


Energía cinética y energía potencial son términos que aprendemos en la secundaria, y totalmente aplicables en cuestión de peleas.

En este dibujo, que hicimos paso a paso, el personaje que está atacando está llevando a cabo un movimiento; esto es energía cinética, energía en movimiento. El otro personaje también se está moviendo, pero su movimiento es mínimo. Por su posición, este personaje tiene una gran energía potencial. En este momento de la pelea puede descargar su energía potencial o energía almacenada. Como en estallido, descarga su fuerza sobre el otro peleador que está en una posición ideal para recibir un ataque.

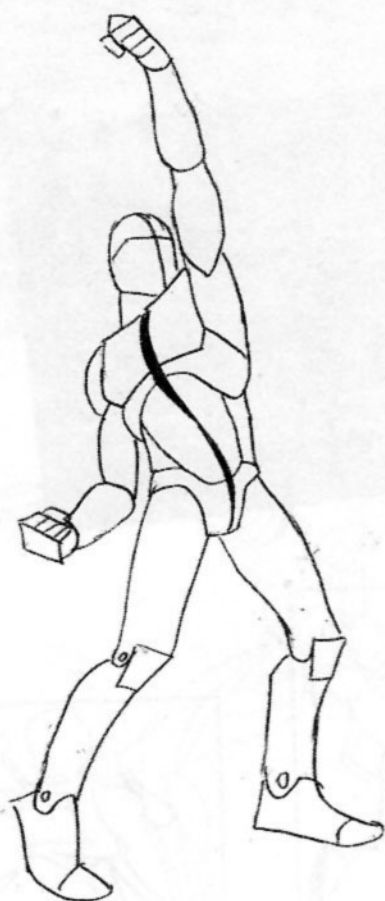
Al igual que en el cuadro anterior, en este segundo paso hacemos un ensayo, por medio de movimientos simples y expresivos, para darnos una idea rápida y clara de la posición que dibujaremos enseguida. Tenemos dos opciones, un golpe o un rodillazo.

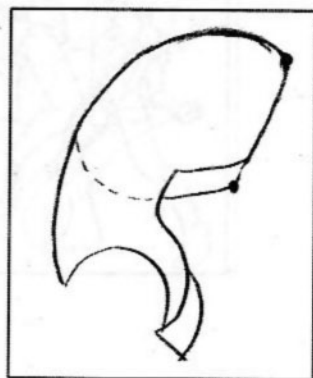
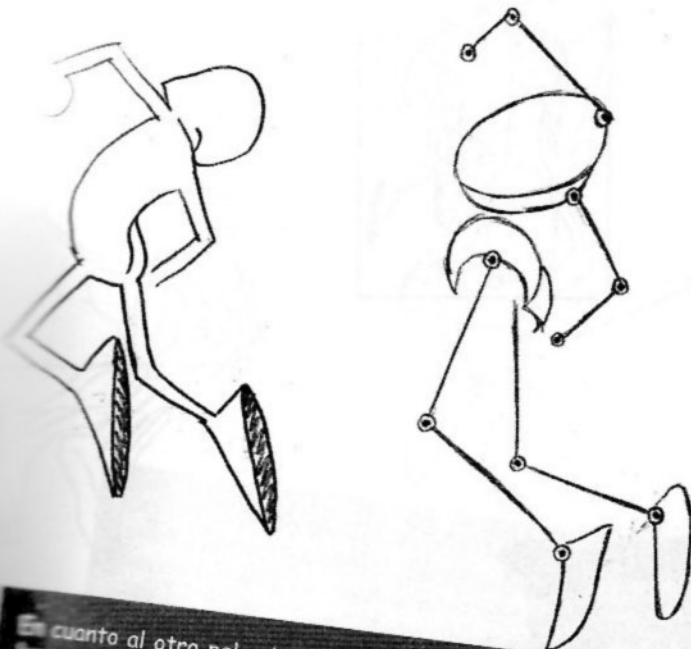




El golpe es una opción lógica. El peleador tiene el brazo libre y en posición. Dada cuenta que el cuerpo gira un poco. Las piernas, al alargarse, dan el empuje para que el golpe sea más fuerte. No toda la energía es el brazo, pues en este golpe actúa prácticamente todo el cuerpo. En un buen golpe actúa todo, aunque la salida sea sólo el puño; éste sólo es el punto de salida, pero el golpe debe venir desde los pies, la columna y el cuerpo, hasta el puño.

Observa la posición de las clavículas y las caderas, y compáralas con la primera parte de esta misma posición.





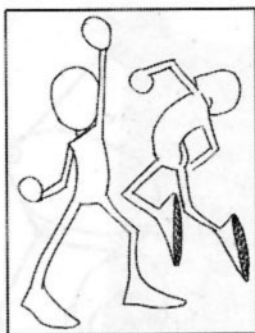
En cuanto al otro peleador, recibe un golpe en la cabeza que hace que su columna se tuerza hacia atrás; el movimiento del cuerpo absorbe gran parte de la energía del golpe.

Esta es una posición un tanto difícil de dibujar por la toma; el cuello apenas aparece.

Practica con este tipo de posiciones; es un consejo que te damos con cierta frecuencia. No dibujes una y otra vez lo que te sale bien solamente, sino también lo que no sabes hacer o te sale mal. Aunque no lo creas, cuando aprendes a dibujar lo que no sabes, dibujas mejor lo que sí sabes.

Es necesario hacer estos pequeños bocetos (los monitos), dado que estamos incluyendo estos movimientos. La otra opción es documentarse de peleas reales.

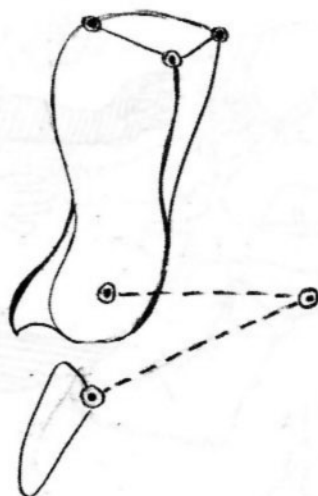




Observa atentamente la figura muscular, entendiéndonos qué músculo es cada cual y memorízalo.

Ahora juntamos ambos peleadores. La escena es bastante clara, sin embargo, añadimos algunas líneas y un poco de sangre para acentuar el movimiento.

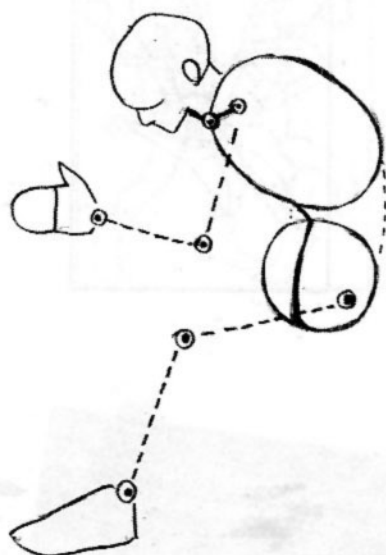




La otra posibilidad era el rodillazo. Aquí aplicamos lo antes expuesto en esta posición. El cuerpo gira tanto que el pecho y ambos glúteos se ven al mismo tiempo. No pierdas atención de la posición de las clavículas y la cresta de la pelvis, así como de la línea central del cuerpo.

Observa y aplica los esquemas y memoriza la figura musculosa.

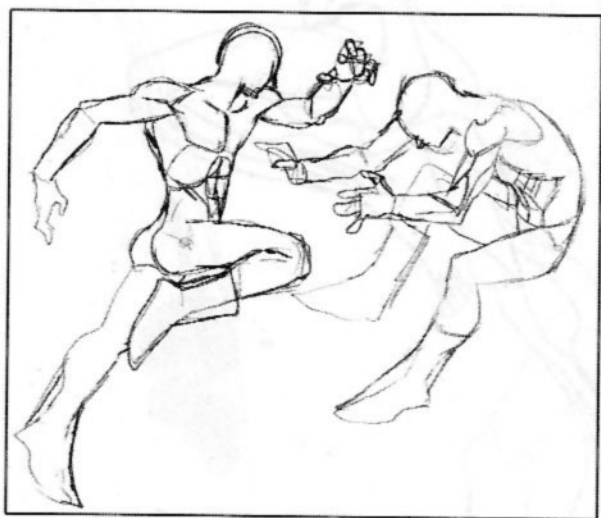


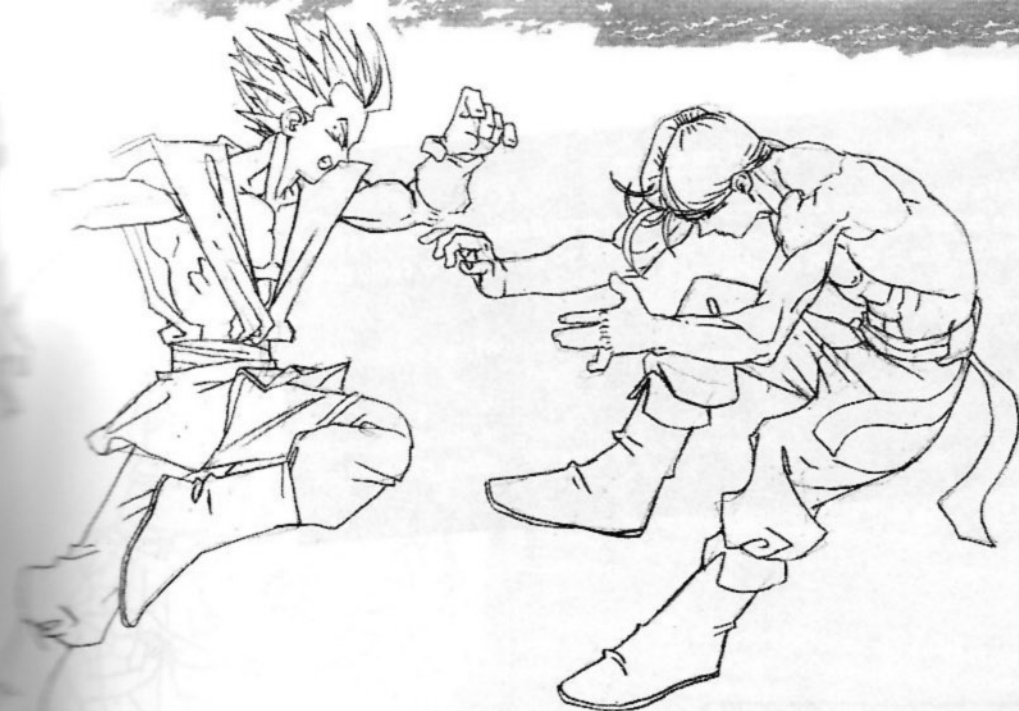


Para el peleador que recibe el rodillazo, si pones atención es como la figura simplemente de perfil, pero con algunos agregados que le dan mayor complejidad a la figura.

El rodillazo es quizá mejor opción que el golpe. La figura está en una posición ideal, como tomando vuelo para usar la pierna derecha para soltar este golpe con su rodilla. El buen peleador se adelanta un paso, y no esquiva sólo para evitar el golpe, sino para quedar en posición para el siguiente ataque.

En este caso resulta todo un éxito.

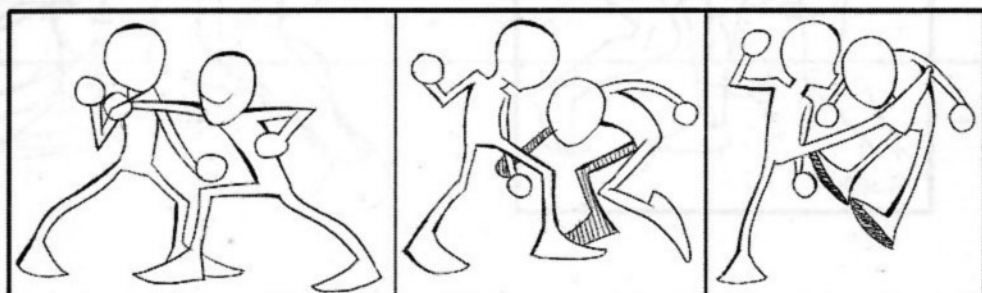
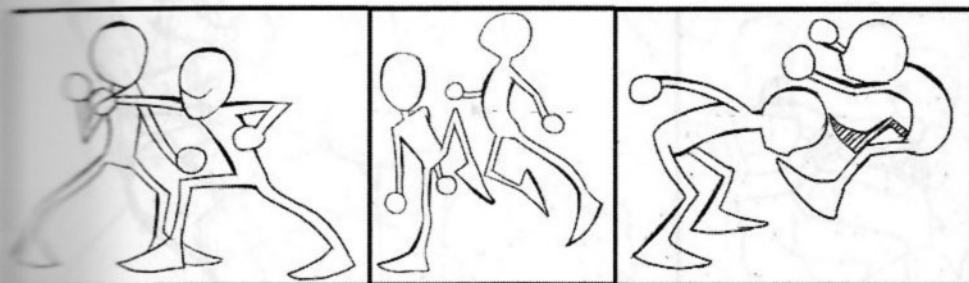




Aquí tenemos el dibujo acabado.

Aquí tienes otras posibilidades de lo que pudo hacer nuestro peleador estando en una posición tan ideal para atacar.

Realiza con tu estilo y tus personajes algunas de ellas, y envía tu mejor intento a esta casa editorial.

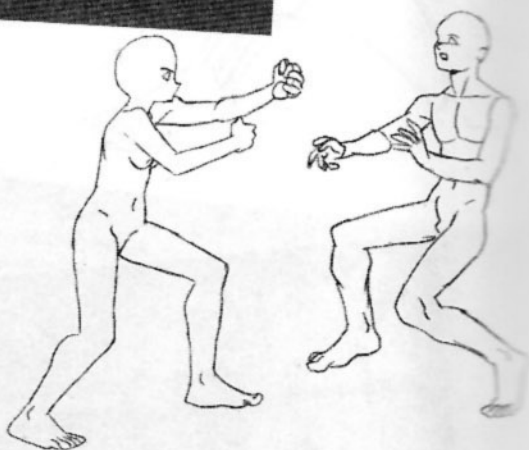
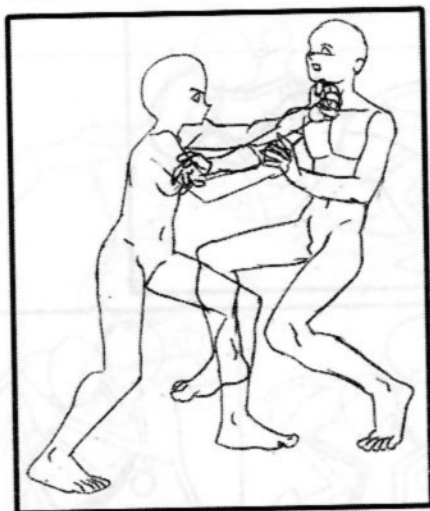


Veamos una secuencia de pelea, un agarre.

Para esto necesitamos dos personajes, y un gran dominio de la figura, ya que aquí no se trata de dibujar la figura como yo quiera, sino como debe de ser para que la acción resulte creíble.

Observa las dos figuras; la muchacha sujeta fuertemente y con decisión al muchacho, quien extrañado, apenas se defiende.

Estos dibujos son difíciles y muy atractivos, porque los monos se mezclan haciendo uno solo. Así, puedes ver los pies de ambos personajes entrelazándose.

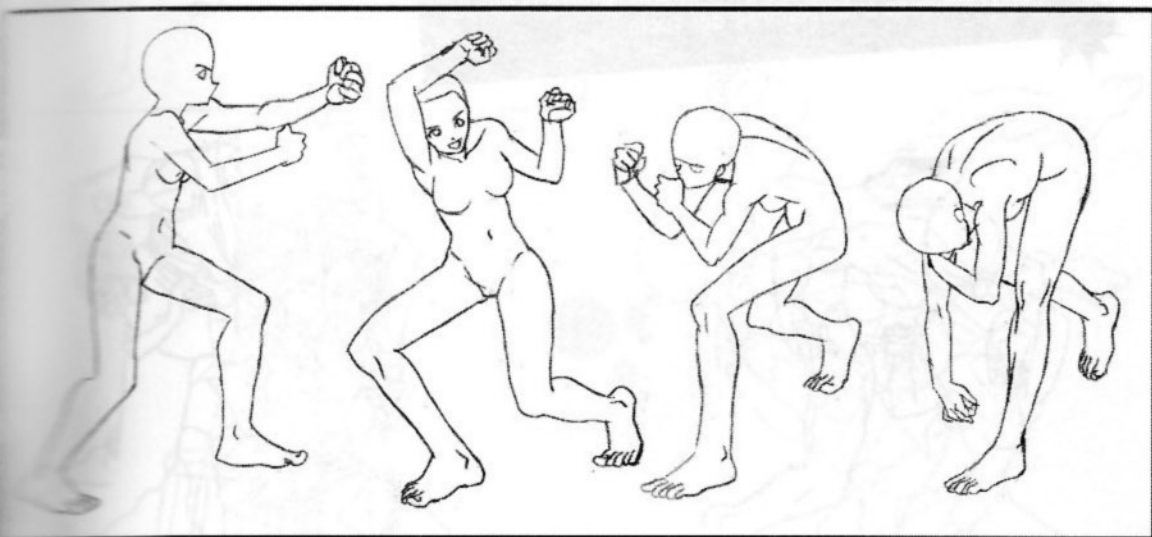


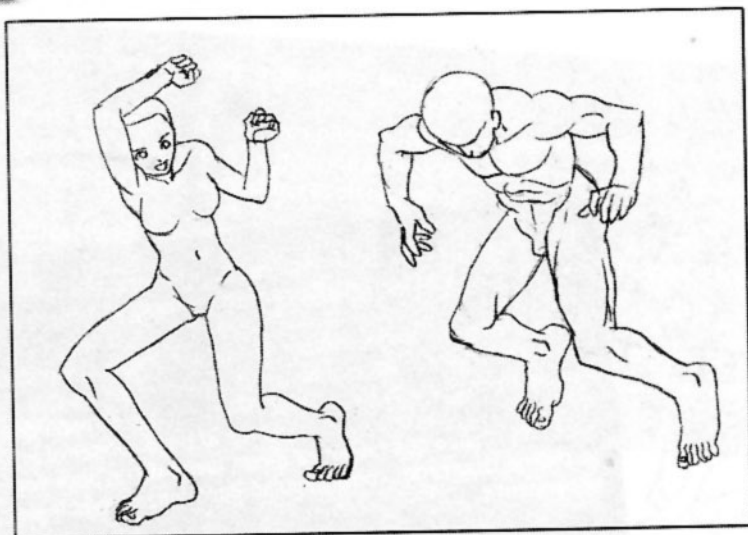


Es común en este tipo de agarres sujetar al contrincante por la ropa, y hacer un movimiento rápido y con fuerza.

En la parte de abajo puedes ver la secuencia completa del agarre. Lo que sucede es que el peleador se agacha al mismo tiempo que echa al contrincante sobre su espalda, de modo que sea más fácil soportar el peso. Observa los pies, lo primero que hacen es girar, luego da un paso con la pierna izquierda, como impulso para lanzar más lejos al oponente.

Las posiciones 1 y 2 son relativamente simples, pero estudia los pasos 3 y 4 donde la espalda se flexiona hacia adelante hasta sus límites.



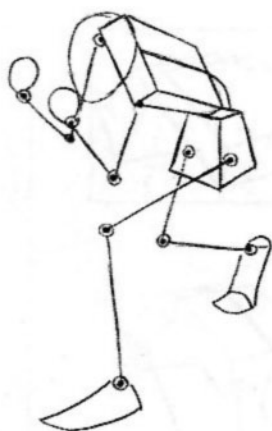


En este segundo momento la mujer se comienza a agachar para colocar a su rival sobre ella, sin necesidad de cargarlo con la fuerza de sus brazos; también gira. Recordemos que al sujetarlo lo hizo de frente a él, y al lanzarlo le va dando la espalda, usándola como trampolín.

Ambas piernas hacen un esfuerzo pero la mayor carga la hace la pierna derecha.

Es personaje que ha sido fuertemente sujetado por la ropa comienza a despegarse del suelo.

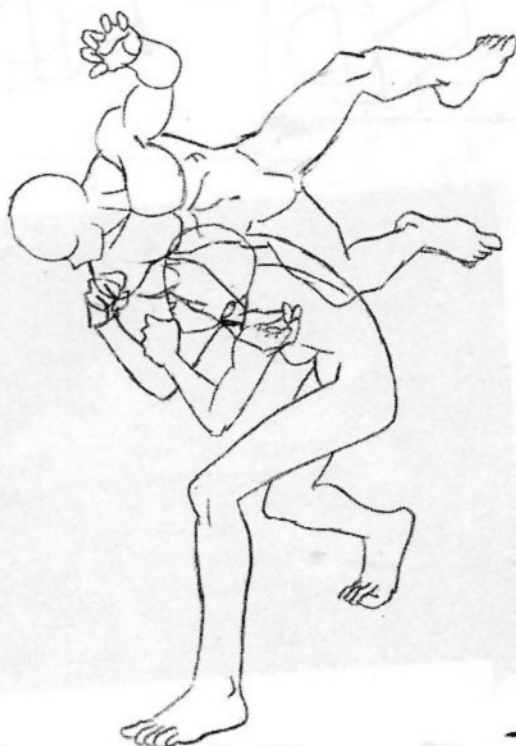
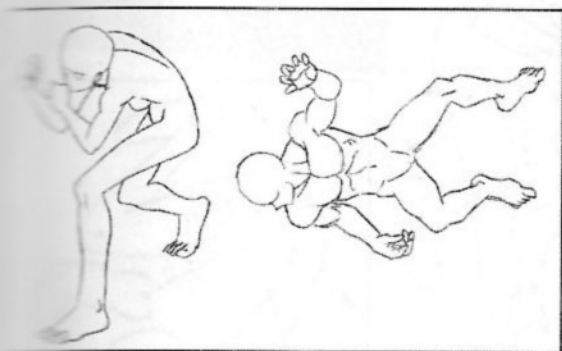


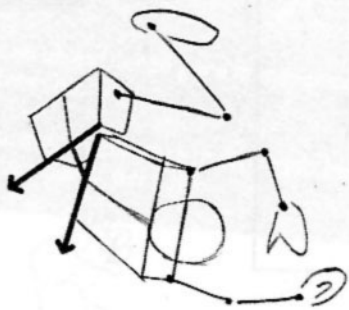
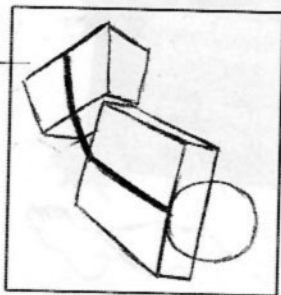
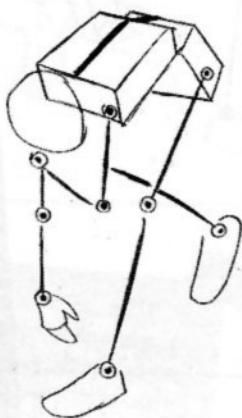
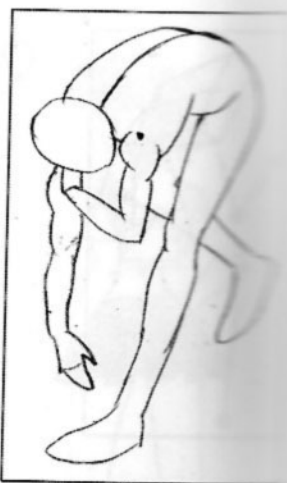
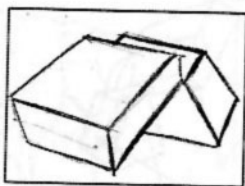


En este paso ella ha logrado subir al peleador sobre su espalda, y ha dado un paso ganando energía cinética.

Como se trata de una posición un poco más complicada, hemos incluido el esqueleto basado en cajas en los recuadros arriba.

Nota que de la cintura hacia abajo se trata de una figura normal, pero de la cintura hacia arriba está tan agachada que muestra la línea de la columna casi completa. Lo único que permite que la figura permanezca en equilibrio es que ambas piernas permanecen en tierra, una al frente y otra atrás.





En el rectángulo puedes ver el dibujo con ropa y detalles, es el tercer paso. En este momento la chica sigue sujetando por la ropa al otro peleador.

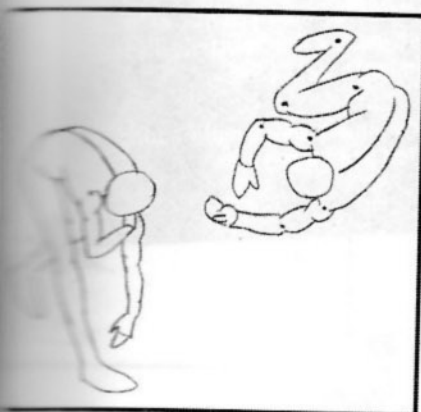
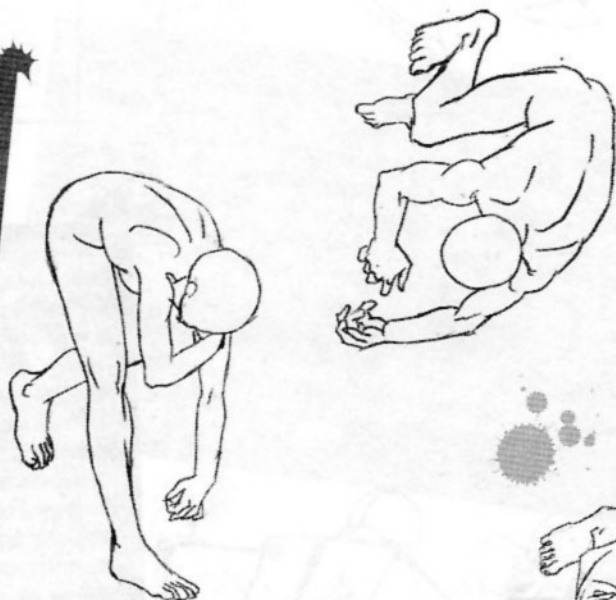
En la última posición de ella la columna está totalmente flexionada, y sostiene su peso sobre un sólo pie, dando el impulso que alcanzó. Para lograr lanzar más lejos a su rival, gira el cuerpo tanto que junto con este movimiento la pierna derecha se levanta un poco.

Aunque es una posición poco común, no es tan difícil dibujar esto. Observa el dibujo en cajas, es bastante simple. Para aprenderlo solo hay que repetirlo unas cinco veces y practicarlo regularmente.

En cuanto al otro personaje, este gira en el aire catapultado por la técnica de la chica. Observa el ángulo que hay entre la caja torácica y la pelvis. Esto indica que el cuerpo no solo está flexionado hacia adentro, sino que también hay un quiebre de cintura, un tanto descompuesto al haber sido lanzado.



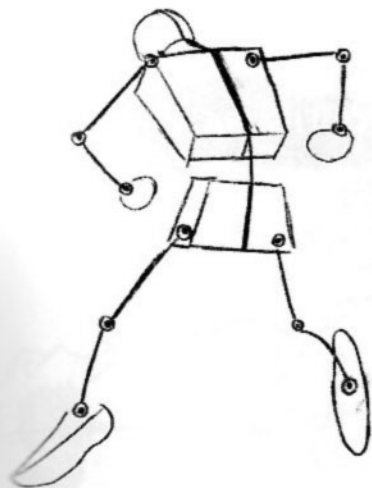
Por último, tenemos las figuras del paso 4 y la secuencia completa.





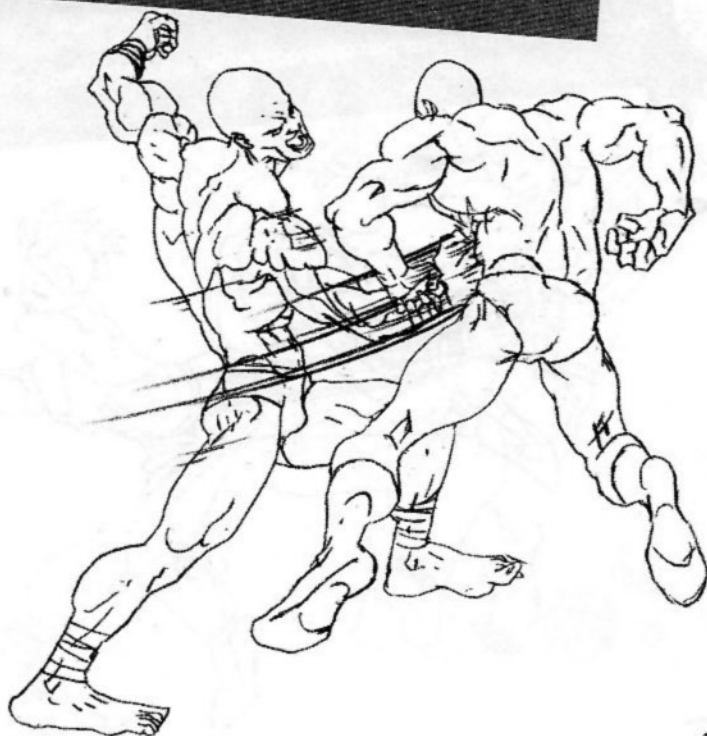
Esta figura es el mismo caso que se revisó en la página 28, sólo que aquí se ve desde la espalda y no de frente. Este giro da toda la intención de un golpe contundente. Como lo mencionamos anteriormente, el golpe está apoyado prácticamente por todo el cuerpo. Si te das cuenta, las extremidades del cuerpo están contrapuestas como al correr o nadar. El brazo que golpea está moviéndose hacia adelante, mientras que la pierna derecha está hacia atrás apoyando así el movimiento del brazo. La pierna izquierda está hacia delante, mientras que el brazo izquierdo se mueve hacia atrás llevado por el movimiento del tórax.

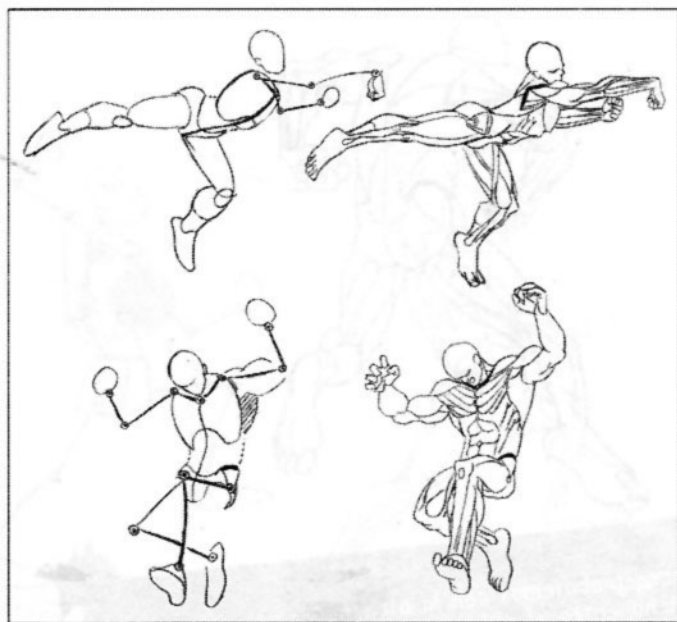
Observa los muñecos simplificados y aprende estas posiciones.



Ahora trabajemos con la otra figura. Al recibir un gancho entre el oblicuo y el abdomen, el peleador se dobla e incluso se despega del suelo. Observa la cabeza de este personaje, apenas se ve el cráneo. Incluso podrías no dibujarla, y de este modo se entendería que está aún más agachado. Imagínalo sin cabeza, te darás cuenta de que dibujarlo así no sería incorrecto.

Al añadir líneas de inercia capturamos el momento del golpe. Es importante que el movimiento de uno corresponda con el del otro.





LA FIGURA INTERACTIVA

El tema de la figura interactiva es ineludible cuando hablamos de peleas, ya que dos o más personajes están interactuando, muchas de las veces sujetándose el uno al otro. Este es un tema un tanto difícil de dominar, ya que si es difícil dibujar una sola figura, tanto más lo serán dos al mismo tiempo, de tal modo que actúen una en consecuencia de lo que hace la otra, como en un baile.

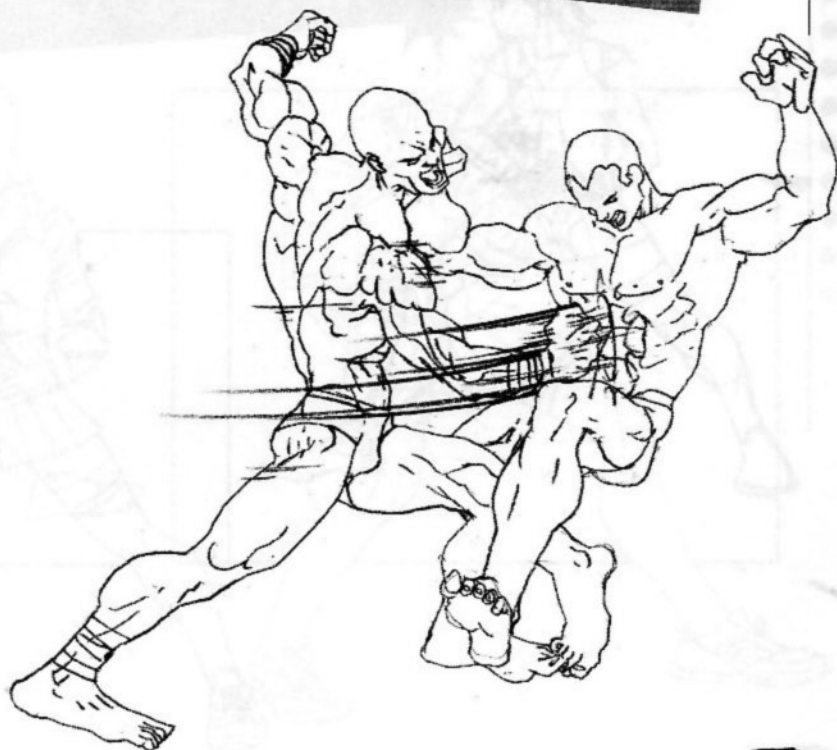
Por medio de la práctica de la figura humana podrás, poco a poco, hacer esto mejor. En el recuadro se muestra el análisis que hacemos de las figuras para que, al estudiarlas, tengas puntos de partida.

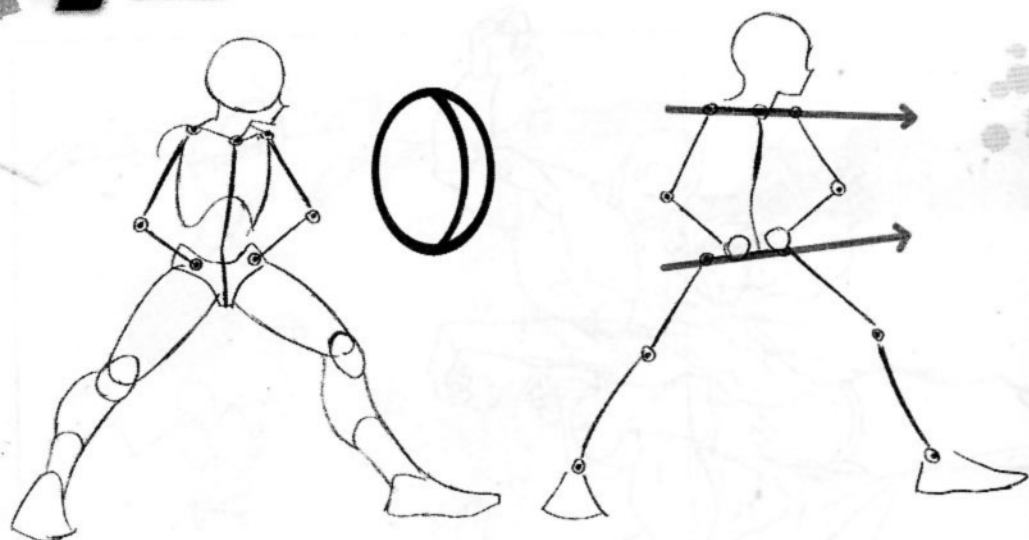
Aquí tenemos las figuras por separado, en un siguiente paso juntaremos ambas.





En este lance, el peleador arremete contra su rival lanzándose con la energía del peso de todo su cuerpo. En cuanto al otro peleador, este cuerpo podría adaptarse bien al peleador anterior con su gancho veloz.



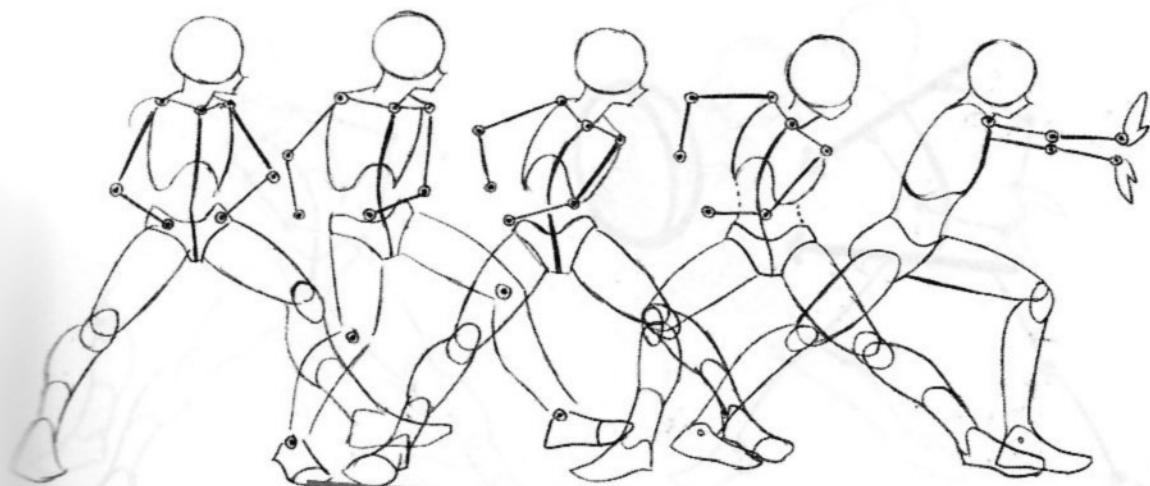


Una parte de las peleas que no puede faltar es el momento en el que los peleadores comienzan a hacer uso de poderes especiales como lanzar energía. En este apartado lo veremos paso a paso.

Lo primero es el peleador mirando a su contrincante de frente, en reposo, pero con una posición de pelea. Mantiene las manos juntas como comenzando a concentrarse.

Ésta es una posición de estabilidad, en la que el peleador reúne sus energías para hacer un ataque que puede provocar mucho daño a su oponente, o quizá hasta destruirlo.

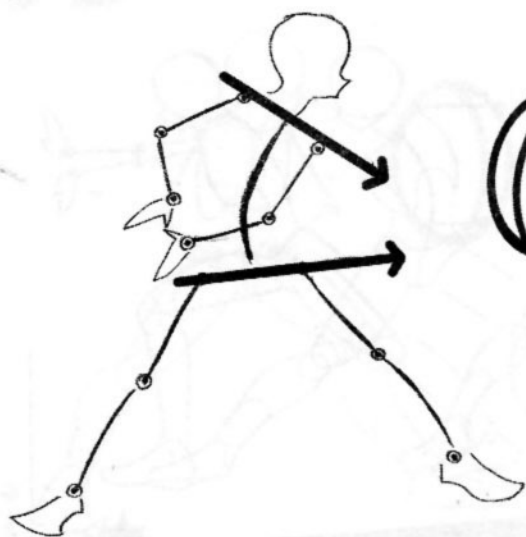




Aquí hemos presentado toda la secuencia con muñeco simplificado como en una animación. Observa una cosa que permanece constante, el peleador nunca pierde de vista su objetivo. Si en un momento voltea puede ser atacado siendo tomado por sorpresa, o su contrincante puede cambiar de posición. Por esto es importante que el peleador, aunque cambie de postura, jamás deje de ver al mismo punto.

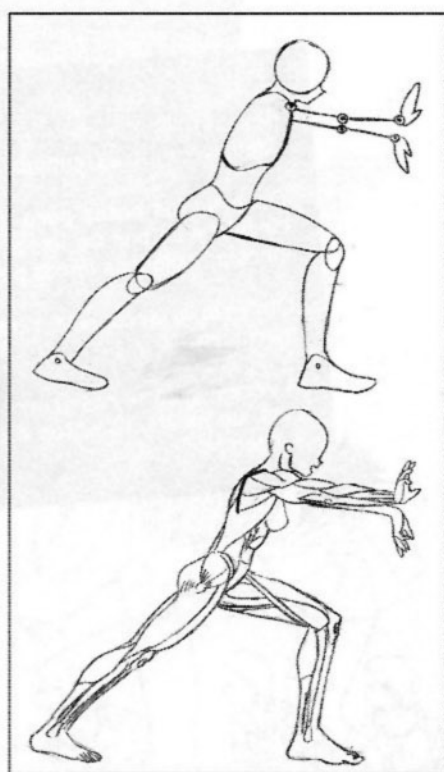
En este segundo paso, las manos unidas se mueven hacia atrás y las piernas se flexionan un poco. El cuerpo se agacha un poco y la energía comienza a fluir; la concentración debe ser absoluta.





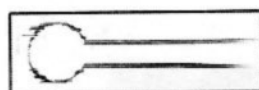
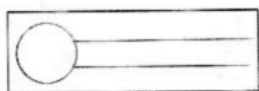
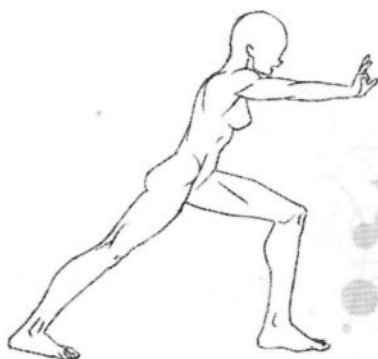
En este tercer paso las piernas se abren más, y los brazos se mueven aún más hacia atrás, como si estuviera tomando vuelo; como al lanzar una pelota de béisbol. En el muñeco simplificado se nota la inclinación del cuerpo que se echa hacia adelante de manera amenazadora. Las clavículas y las caderas están contrapuestas, pues hay un quiebre en el tronco de la figura. Puedes apreciar en el dibujo esquemático que la línea central del cuerpo describe una curva.





Esta es la posición extrema número 1. En esta posición la energía potencial está a su máximo, y el peleador ha alcanzado un máximo de concentración. Sus energías están reunidas en un sólo punto, entre sus dos manos. En este momento la pierna derecha hace todo el trabajo. Está en reposo, pero también está lista para actuar de manera explosiva. Ésta se flexiona preparándose para lo que sigue. La pierna izquierda sirve como apoyo. Este es el momento clímax de esta secuencia.

En el siguiente paso que está aquí esquematizado en un sólo instante, el peleador cambia totalmente de postura...



Toda la energía es expulsada y dirigida hacia delante. La pierna derecha se flexiona rápidamente, y se tensa. Los brazos se mueven totalmente hacia adelante, y de este modo concluye su objetivo.

Observa los pasos para dibujar la energía expulsada. Basta con dibujar un círculo y un par de líneas. A este contorno se le trazan pequeñas líneas de inercia, y algunas líneas paralelas en las líneas del poder.

Observa la secuencia terminada, puedes ver la lógica en cada uno de sus movimientos.

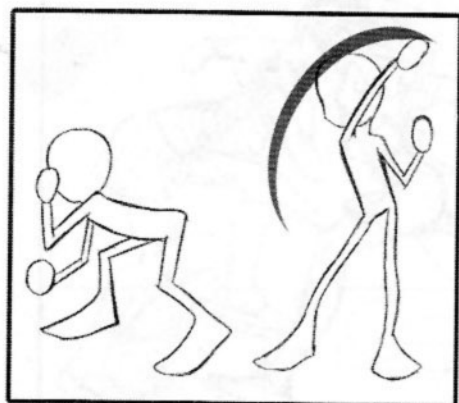
A veces ya no se nos ocurre qué posición dibujar, pero cuando dibujas secuencias, un momento antes o uno después de una acción, las posiciones nuevas surgen por sí solas.





Éste es sin duda otro ejemplo claro de energías cinética y potencial. El personaje que esquiva el golpe lo hace inteligentemente, y además, queda en una posición muy conveniente. El ataque impulsivo de la otra chica puede dar resultado, pero si no es así se expone totalmente.





Sucede lo lógico. Observa en los monitos cómo el brazo que mantiene abajo es el mismo que utiliza para golpear. La energía potencial es la que tiene un cuerpo en virtud de su posición, que en este caso se aprovecha con un buen golpe.

También observa que la principal pierna de apoyo (la derecha) es la que propulsa al cuerpo para apoyar al puño, tal como en los ejemplos anteriores.

ALGUNAS POSICIONES DE PELEA



La guardia se mantiene arriba. En caso de un golpe rápido o inesperado, el brazo derecho no tiene que viajar mucho para defender la cabeza, y además está lista para atacar en caso de que sea necesario. La otra mano está abajo, y es la que puede lanzarse a la ofensiva en cualquier momento.

Observa el ejemplo. El alcance del golpe es poco, pero no pierde su posición de pelea ni su guardia: no pierde el equilibrio ni se muestra vulnerable porque está bien parado.





Hay otros personajes que son más atrevidos o luchan sin guardia; sin embargo, están listos para atacar con cualquiera de los dos brazos, y su apariencia es temible dada su confianza.

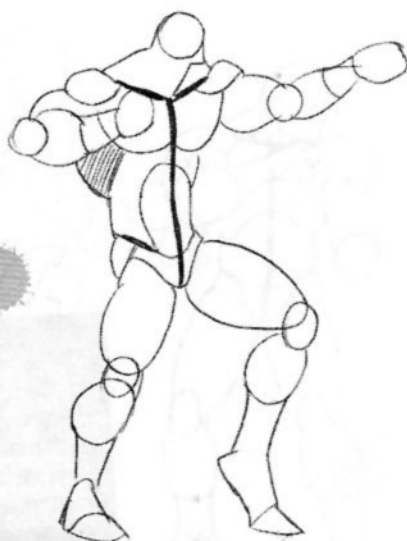
Esto no es raro en un peleador como el del dibujo, pesado y musculoso. Confía en que un golpe no podrá derribarlo, por lo que usar la guardia está de más; su guardia es su musculatura y fuerza. Prefiere estar listo para acabar con quien sea, e intimidar haciendo alarde de confianza.





Ésta es una posición clásica. La mirada determinada, los hombros arriba, la guardia alta con los dedos mirando al frente, ambos puños cerrados y el cuerpo que se echa hacia adelante mostrando valor y disposición para la pelea. Al igual que en el caso anterior se muestra un golpe, el más básico, que se lanza desde esta posición conservando su postura y su guardia.

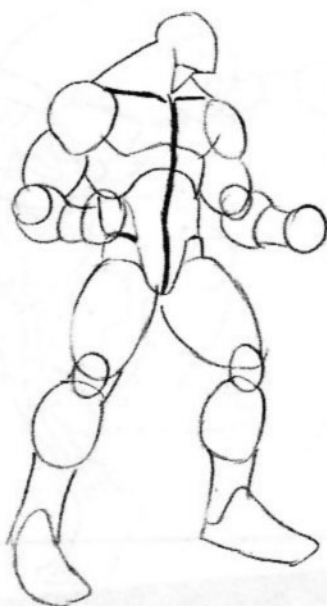




Esta posición no puede faltar. El clásico peleador tailandés, con una pierna un poco levantada lista para lanzar una patada alta, el brazo extendido arriba, en un instante puede sujetar al contrario para conectarle una serie de rodillazos, la guardia lista con la mano derecha y un pie de apoyo para conservar el equilibrio.

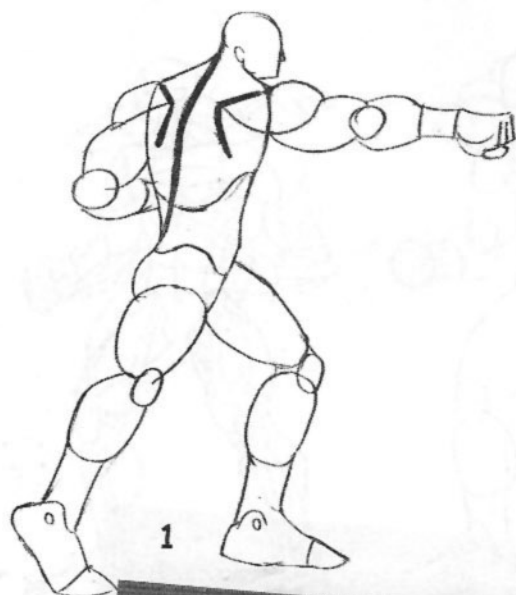
Lo más importante para dibujar este tipo de peleadores es dominar el dibujo de los músculos. Revisa los tomos correspondientes a anatomía (aunque con los músculos que aquí se muestran son suficientes para estudiar por un tiempo). Observa que, por ejemplo, los músculos del pectoral no se dibujan a menos que estén muy tensos, como este ejemplo donde hay muchos en el cuerpo. Los músculos se notan más cuando actúan, de lo contrario, al estar relajados, se disimulan un poco mostrando su volumen, aunque no sus líneas específicas.





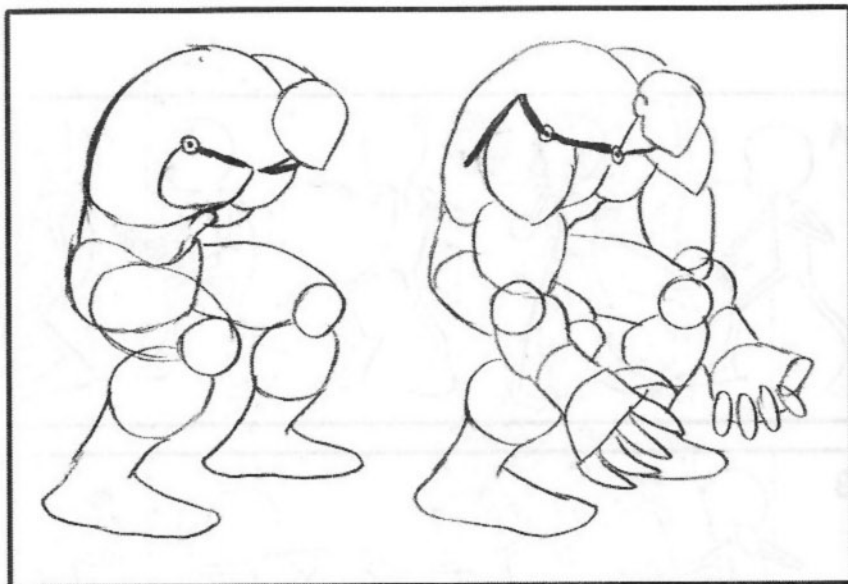
En esta posición el peleador se muestra desafiado. La disposición de los músculos es muy parecida a los ejemplos anteriores. Practica el golpe básico. Observa cómo el pectoral, junto con el deltoides, se sujeta al brazo; ocurre igual en todos los casos.



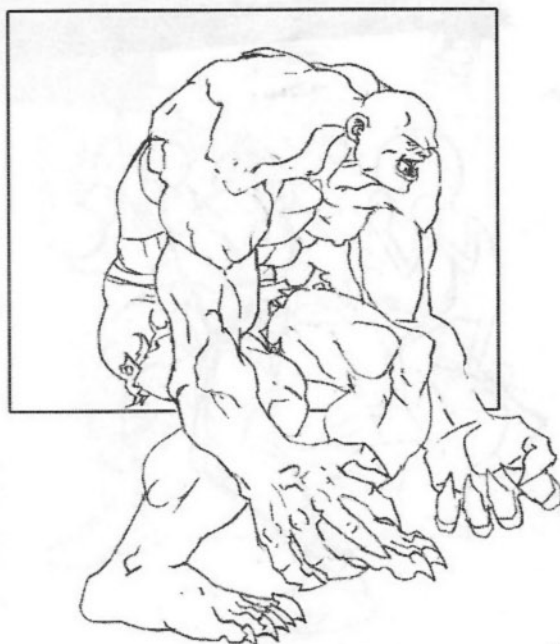


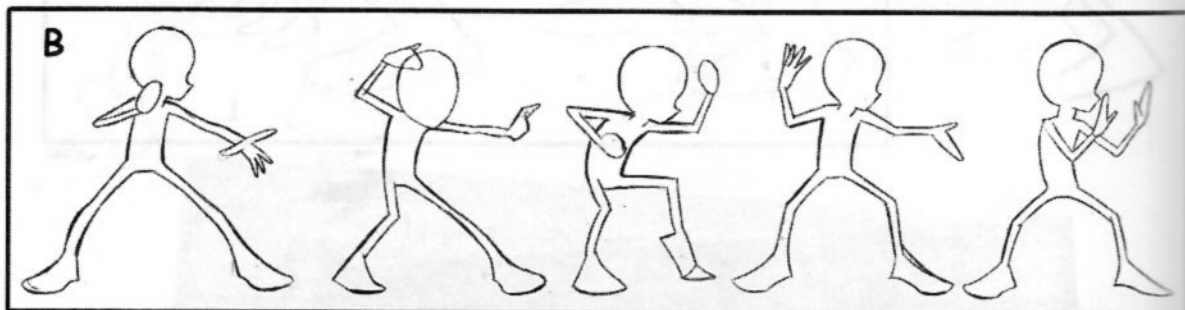
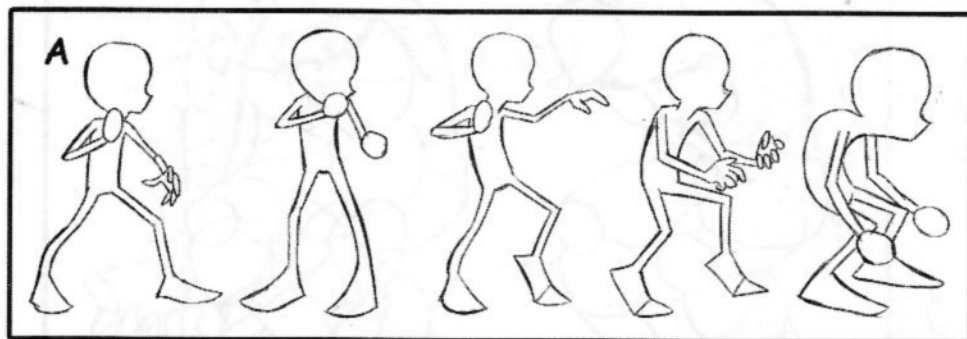
Este golpe, en comparación con el anterior, es mucho más fuerte, pues ahora este personaje golpea usando la fuerza del giro de su cuerpo. Nuevamente el cuerpo está girando sobre su eje. Como puedes ver, la parte que ahora se hace visible es la espalda. La línea central de la espalda se pierde a la altura de los glúteos. En la parte de abajo y en la parte de arriba se pierde en la cabeza, tal como lo puedes ver en la figura 1. También observa las líneas de los omóplatos, que son como un de que te sirvan de guía.



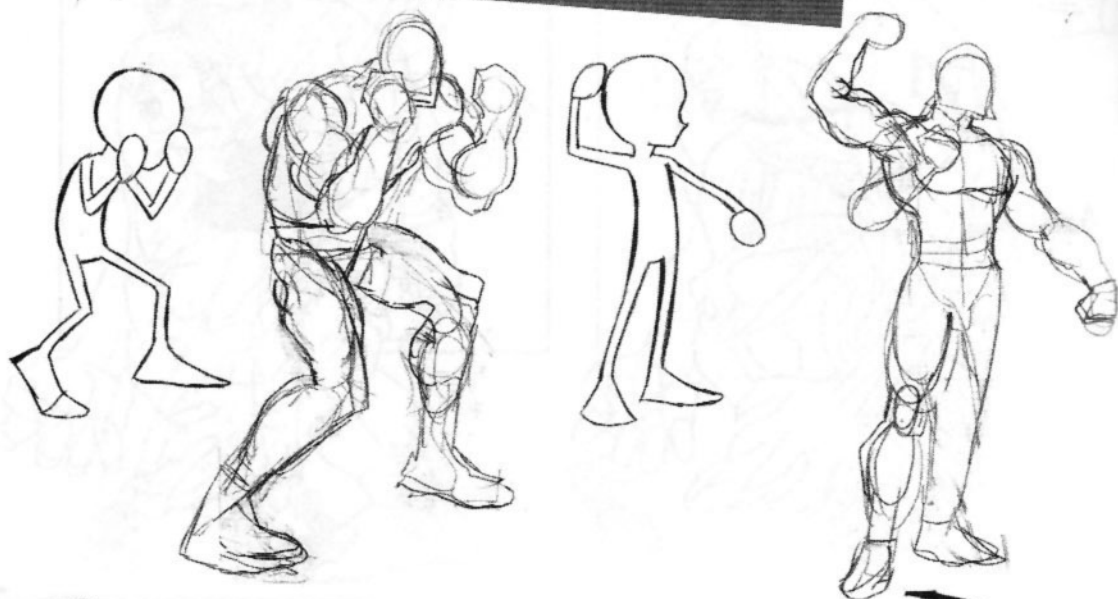


Cuando dibujamos personajes muy agachados, o jorobados, dan una impresión infrahumana, o bestial. Seguramente puedes recordar algún personaje de las peleas que dé esta impresión salvaje. Observa que por estar el personaje tan agachado las manos casi tocan el suelo, y la parte más alta de la cabeza está por debajo de la altura de la espalda. Observa muy atentamente las partes esqueléticas que hemos estado enfatizando en negro, que son las clavículas, los límites de los omóplatos y la cresta iliaca (A).



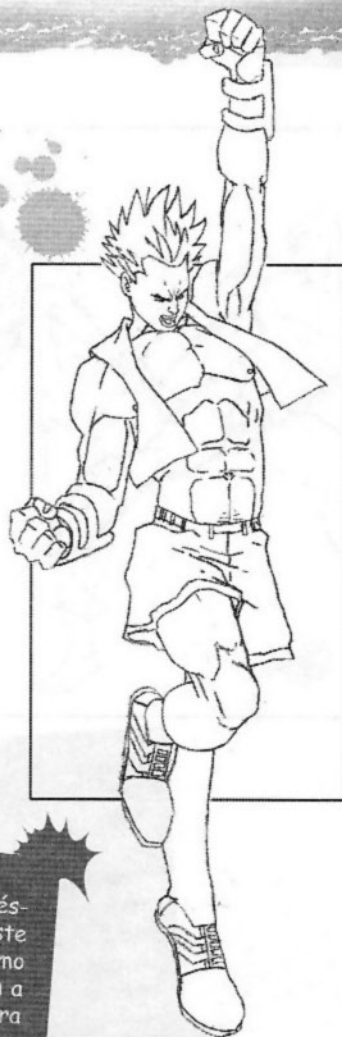


Las figuras de A son las posiciones que usamos anteriormente en nuestros personajes, mientras que las de B son posiciones que no incluimos anteriormente. Si quisiéramos seguir añadiendo posiciones de pelea diferentes, seguramente que encontraríamos más. Si necesitas alguna posición de pelea puedes basarte en éstas, o bien hacer combinaciones. Basta con usar estas figuras simplificadas y basarte en ellas para dibujar tu personaje más detallado, como lo hicimos en la parte de abajo. Observa cómo a partir de la figura simplificada empezamos a bocetar un personaje más acabado.

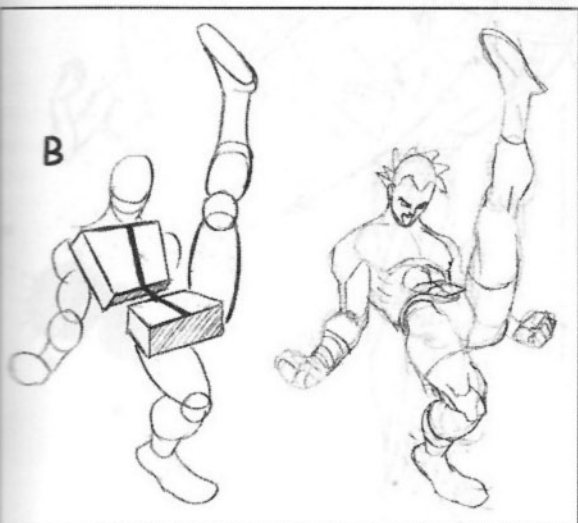




A

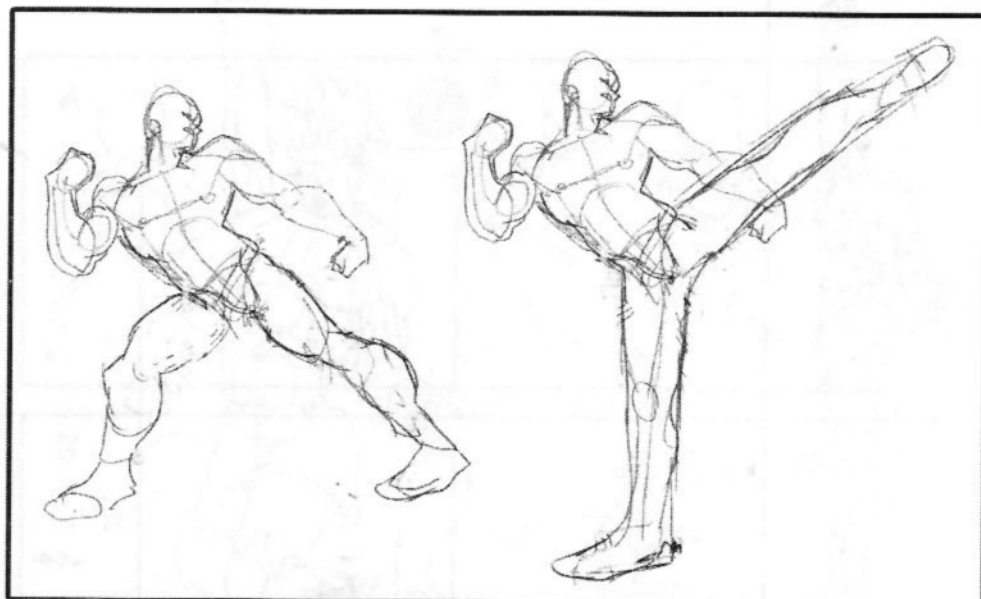


Vamos a revisar a continuación algunos nuevos movimientos. En éstos buscamos que el movimiento sea lo más expresivo posible. Este primer movimiento (A) se asemeja a una línea recta. Observa (como en casos anteriores) las cajas del cuerpo, las cuales nos ayudan a entender el movimiento del cuerpo. De manera similar, en la figura B, nos basamos en el uso de cajas para poder dibujar correctamente el cuerpo. Observa cómo al estar doblado el cuerpo hacia adentro, los músculos abdominales se comprimen. Recuerda que se necesita más que entender el concepto para dibujar bien este tipo de figuras. Es necesario dibujarlas una y otra vez para equivocarnos cada vez menos, y llegar al grado de memorizar cada movimiento en particular.

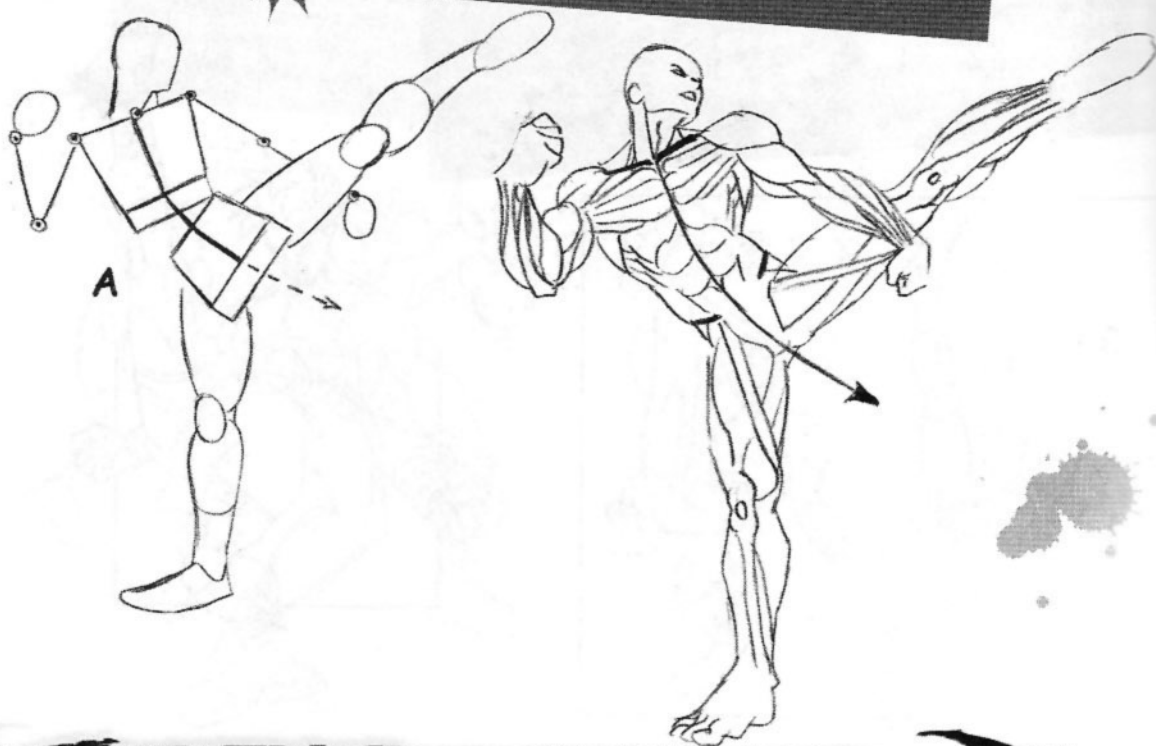


B





Los bocetos de la parte de arriba se dibujaron a partir del mismo cuerpo, lo que cambia son los pies. Además de estas dos variedades de pies que dibujamos, podríamos dibujar muchas más combinaciones. La patada alta es un clásico entre los movimientos de pelea. Es muy común que en este tipo de patadas que las cajas del cuerpo se encuentran contrapuestas como las de la figura A. Observa que la línea central del cuerpo es curva; si sigues este principio te será más fácil dibujar movimientos como éste.





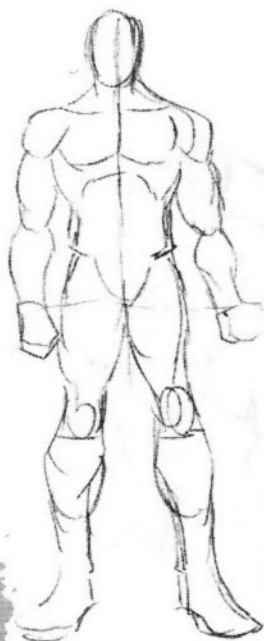
Recuerda que cualquiera de los movimientos que hemos revisado en este libro son aplicables, tanto para el dibujo de hombres como en el de mujeres, e incluso, lo podríamos aplicar en figuras obesas, infantiles o ancianas. Los principios del dibujo del movimiento son los mismos. Observa cómo basándonos en la figura masculina dibujamos la femenina: solamente enfatizamos las diferencias entre el hombre y la mujer. Te recomendamos que al copiar un dibujo en movimiento trates de dibujarlo, tanto en versión masculina como en femenina, y si es posible también en infantil o anciana.



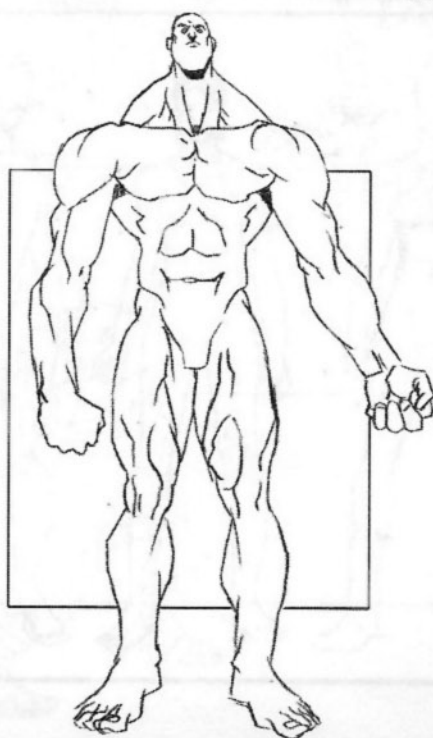


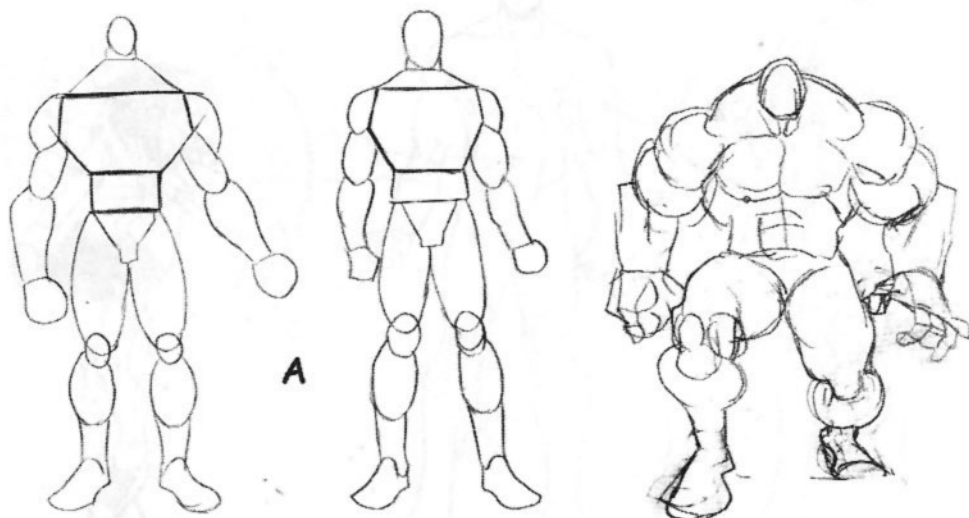
Ésta es una patada bastante similar a la anterior, salvo que ahora el cuerpo lo apreciamos en una vista ligeramente aérea. Nuevamente enfatizamos las clavículas, la cresta iliaca y la línea central del cuerpo. Estos elementos son muy importantes para entender correctamente el movimiento cuerpo.





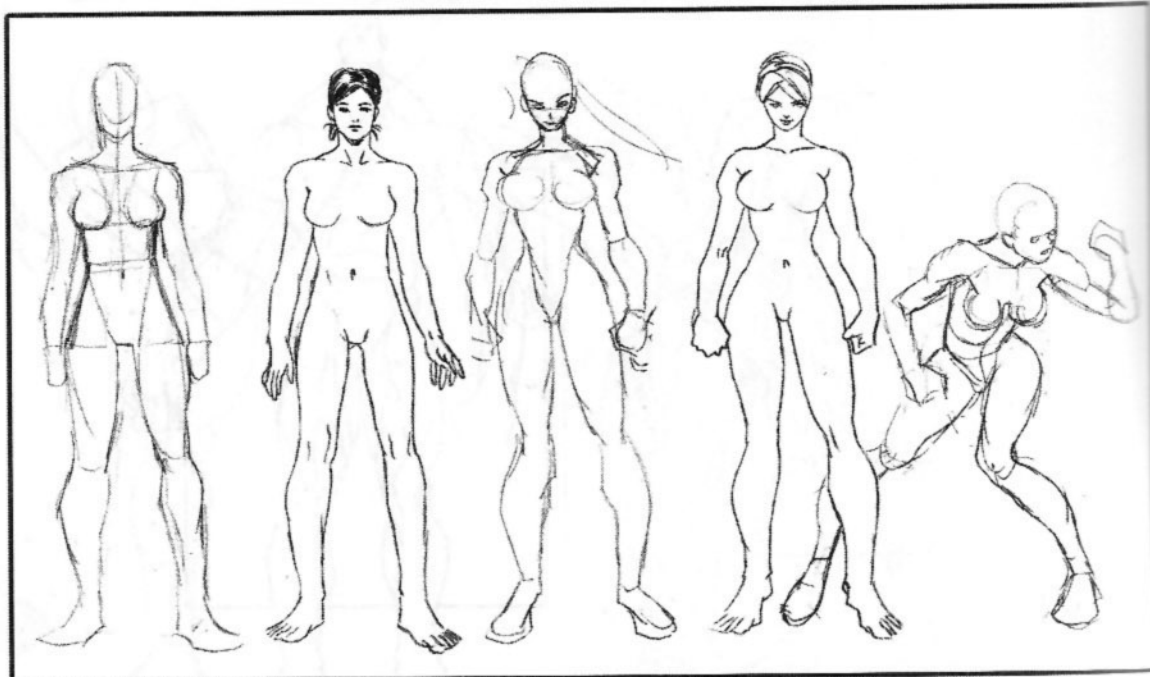
La mayoría de los peleadores manejan cuerpos exagerados en aspectos corporales. Todas estas exageraciones enfatizan algunas características de nuestros personajes. Observa las claras diferencias que hay entre una figura realista y una exagerada. Sólo por mencionar algunas tenemos que la cabeza es mucho más pequeña, el cuello mucho más largo, los hombros mucho más grandes, las manos más largas, más ancha la espalda (lo cual hace parecer que la cintura es más delgada), los músculos en general están más marcados; en fin, un peleador tiene características particulares que deben hacerlo claramente diferente del canon humano normal.

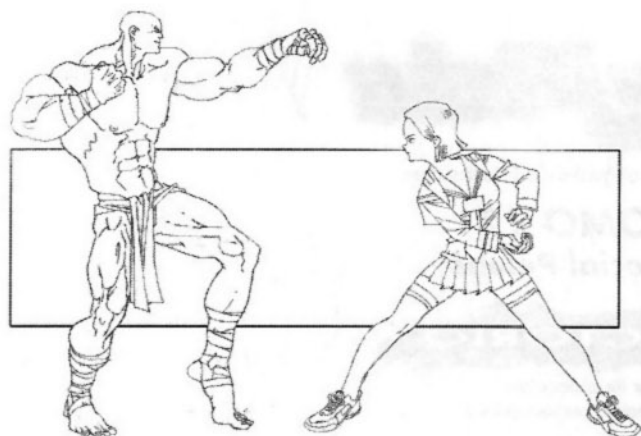




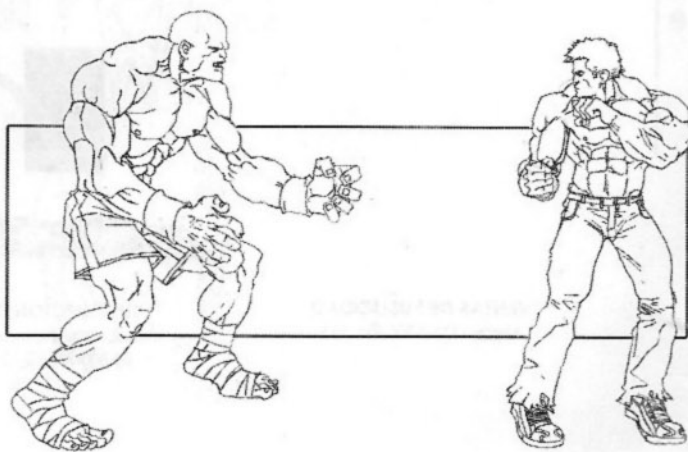
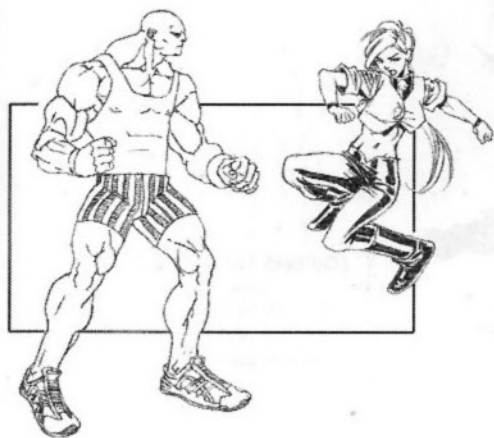
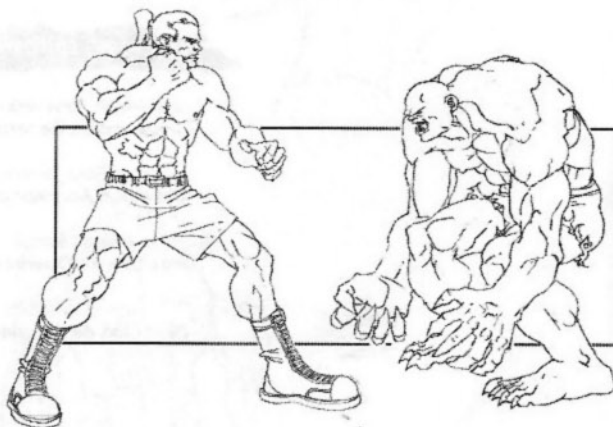
En la figura A podemos seguir apreciando la diferencia entre una figura realista de una exagerada. Ambas figuras tienen la misma altura, de este modo algunas diferencias son más evidentes, como el tamaño de la cabeza o el largo de las manos. Existen muchos otros tipos de peleadores como el gigantón, el anciano, el gordo, el niño o el adolescente, etcétera.

Observa también en la parte de abajo la diferencia entre el dibujo de una mujer realista y el de una peleadora. También enfatizamos algunas características como la cintura más pequeña, las piernas más largas, etcétera.





Al dibujar peleadores quizás el aspecto más importante a revisar sea la anatomía de nuestros personajes, pues por lo general son atléticos. Si bien en números anteriores hemos revisado el tema de la anatomía, en éste buscamos verla aplicada a personajes y situaciones de peleadores. La anatomía es un tema en ocasiones exhaustivo, sin embargo, los frutos de la práctica de este tema es ampliamente gratificante. Practica la forma y ubicación de la musculatura de la figura humana en diferentes movimientos, como los que manejamos en este libro. Después, dibujar tus personajes peleando será una aplicación de esta práctica. Hasta la próxima.



DibujArte **Book**

db_book@vanguardiaeditores.com

TOMO 17 **Especial Peleas**

DIRECTORIO

Editor Responsable

Juan Antonio Flores Valdovinos

Director Área de Dibujo

Esaú e Isaac Escorza

Dirección y Realización de Publicación

Hermanos Escorza

Diseño y Calidad Digital

Miguel A. Meza

Corrección de Estilo

Guillermo Ríos Bonilla

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos

Dirección General

Claudia Flores Valdovinos

Dirección Administrativa

Adriana Villalobos

Dirección de Operaciones

Verónica Maldonado

Dirección de Circulación



SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD

Marca 1323-0-100 Ext. 103

SUSCRIPCIONES

www.suscribeteonline.com

01-800-288-80-10

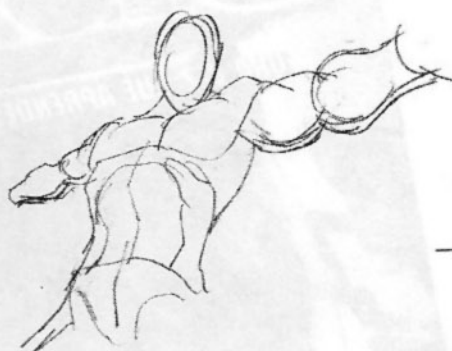
¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?

Rafael Esquivel

Marca 1323-0-100

Ext. 111

www.vanguardiaeditores.com



BUSCA las revistas de dibujo de nuestra casa editorial



VANGUARDIA
EDITORES

Clases completamente
NUEVAS

DIBUJARTE
SERIE TRES

DibujArte

UNA VEZ QUE APRENDES A DIBUJAR NADA TE DETIENE

AHORA CON MÁS PÁGINAS

No. 42

\$ 25.00
US\$ 2.75

Colorea en bloques con **PHOTOSHOP** • Texturas en **ACUARELA**
Conoce las clases de los **GANADORES** del concurso "Dibujando mi personaje"

CADA CATORCE DÍAS EN PUESTOS DE REVISTAS



DibujArte **Book**

AGOSTO 2008



6/8